ERIC de NOORMAN

or HANS G.KRESSE



DE KONING DER STEPPEN



de KONING DER STEPPEN

DOOR HANS G. KRESSE

Een Avontuur van
ERIC de Noorman

Wolters-Noordhoff nv Groningen

Wolters-Noordhoff nv Groningen, The Netherlands

ISBN 90 01 50460 4






IJl ligt de ochtend onder de vlakte. De zon kruipt traag achter de bergen vandaan; het gras is nog vochtig van dauw. Op een beschutte plek tussen de rotsen buigt het struikgewas plotseling uiteen en speels vechtend rollen een paar jonge vossen te voorschijn. Met een lenige sprong is de moedervos naast hen. Haar spitse snuit tast onrustig de lucht af; een feilloos instinct waarschuwt haar dat er onraad nabij is.... Dan klinkt opeens haar hoog, scherp gekef en met een verschrikt gepiep bolderen de jongen - de oren plat in de nek - terug naar het veilige hol. Haar felle ogen waakzaam gericht op de eenzame ruiter, die daar door de grondnevels nadert, glipt nu ook de oude vos schuw het hol binnen. Met een glimlach kijkt Eric de Noorman haar na. Dit tafereeltje heeft een vreemde ontroering bij hem opgeroepen; de angstige zorg van een moeder voor haar jong, haar kind; de zorg van élke moeder... en zijn gedachten zwerven onwillekeurig naar zijn vrouw Winonah, de moeder van zijn zoon Erwin....

Dan houdt hij opeens met een ruk de teugel in. Daar, nog geen zeshonderd meter van hem vandaan, staat op een lage heuvel het mooiste paard dat hij ooit aanschouwde. Zwart als de nacht, met een lange wuivende staart en sierlijk golvende manen. Langzaam wendt het dier het hoofd in zijn richting. Roerloos, als een bronzen beeld, kijkt het de ruiter aan en een huivering bekruipt Eric. Het is alsof er een vreemde betovering van dat paard uitgaat....







De bijna angstaanjagende schoonheid van het zwarte paard doet de Noorman alles om zich heen vergeten... tot het dier zelf de betovering verbreekt. Het werpt het hoofd in de nek, briest en wendt zich om met een lenigheid die aan een roofdier doet denken. Dansend over de rotsige bodem, met sierlijk gebogen staart, verdwijnt het achter een glooiing en op hetzelfde ogenblik zet de Noorman zijn rijdier aan. Deze hengst, dit zeldzame dier moet hij bezitten! Terwijl hij zich verbaasd afvraagt waar het vandaan gekomen is, drijft hij zijn vos de kloof binnen, waarin hij de zwarte hengst zag verdwijnen. In galop zet hij de achtervolging in, maar in de kloof raakt hij 't spoor bijster. Hij begint er al aan te twijfelen of hij het dier ooit nog weer zal zien, als de kloof zich opeens verwijdt. En daar, waar een bergstroom zich bruisend over de rotsen stort, krijgt hij de hengst weer in het oog. Behoedzaam laat Eric zich uit het zadel glijden en sluipt naderbij. De hengst stoot een kort gehinnik uit, verheft zich een ondeelbaar ogenblik op de achterbenen en verdwijnt met roffelende hoeven achter de rotsen.







Zonder een ogenblik te aarzelen stapt Eric in het ijskoude water van de beek. Het glasheldere water is niet diep en in enkele stappen bereikt de Noorman de overkant. Voorzichtig zijn weg zoekend over de glibberige rotsen, volgt hij de richting die de zwarte hengst nam. Even later ziet hij het dier terug. Het bevindt zich onder hem, blijkbaar ten prooi aan een hevige onrust. Dit verbaast de Noorman want de wind is van hem af, zodat het rusteloze gedrag van het paard onmogelijk aan zijn aanwezigheid te wijten kan zijn. Met wijd opengesperde neusgaten staat de zwarte roerloos op een uitstekende rots. Alleen de fijne oren bewegen, nerveus, waakzaam... Dan - met een geweldige sprong - is het magnifieke dier uit het gezicht verdwenen. Bijna gelijktijdig merkt Eric een verstolen beweging tussen de rotsen; snel duikt hij weg en even later gaat hem op korte afstand een donkere krijger voorbij, lenig en geruisloos als een jagende wolf ... Ah! dat verklaart de angst van het wilde paard maar al te goed. De Noorman moet trouwens bekennen, dat hij zelf ook niet helemaal op zijn gemak is, want de onbekende jager draagt de kledij van het volk van de steppen, van de geheimzinnige, gevreesde ruiters uit het oosten ... en wat hebben die hier, op de grens van zijn gebied te zoeken? Terwijl hij de steppenkrijger met de ogen volgt, ziet hij opeens - links achter - een tweede gestalte vanachter de rotsen oprijzen. Een man in een donkere mantel. De zware boog in zijn hand richt zich met dodelijke zekerheid op de rug van de steppenkrijger...





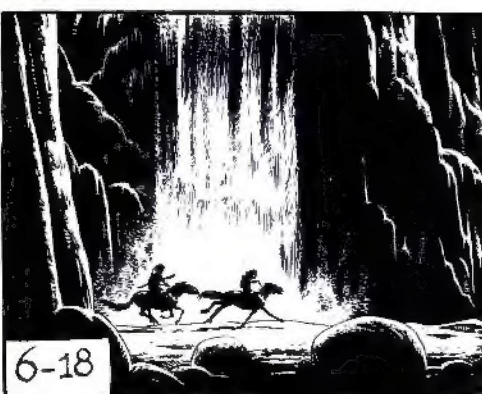


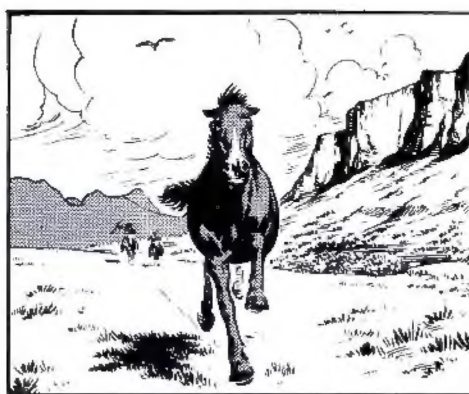
„Moordenaar! " sist Eric tussen zijn tanden, terwijl hij snel als de weerlicht een pijl op zijn eigen boog legt. Wat ook de bedoelingen van de steppenkrijger zijn, de man met de mantel is niets meer of minder van plan dan een laffe sluipmoord. Nog terwijl Eric deze gedachte door het hoofd flitst, snort zijn pijl al het doel tegemoet. Hij ziet de gemantelde wankelen ... ijl dringt zijn kreet tot hem door, dan stort hij omlaag in het water van de bergbeek. Nog voor de laatste kreet van de sluipschutter verstorven is, heeft de steppenkrijger zich al met een katachtige snelheid omgewend, de boog gereed tot schieten. Roerloos volgt hij de gemantelde in diens val; dan zwenkt zijn boog opeens naar opzij, waar Eric tussen de rotsen te voorschijn springt. „Vrede! " roept de Noorman, de hand opheffend. De steppenkrijger - een nog jonge kerel - staat kennelijk een ogenblik in tweestrijd. Dan ontspannen zich zijn trekken. Hij steekt de pijl terug in de koker en zegt met een hoofdknik „Vrede! Gij zijt een bewonderenswaardig schutter, vreemdeling! " De haast koninklijke houding van deze in jachtleer gestoken knaap dreigt Eric even van zijn stuk te brengen. „Mag Gonor de naam weten van de krijger die zijn leven redde? " klinkt het dan en een jongensachtige glimlach vliegt over het gebronsde gezicht. „Eric," antwoordt de Noorman. „Eric," herhaalt de knaap. Ze staren elkaar even zwijgend aan. Weer grijnst de jongen breed. Hij maakt een uitnodigend gebaar. „Volg mij, Eric, naar ons dorp, want een man als gij is waard Gonors broeder te zijn! "






„Wat bedoel je Gonor? " vraagt de Noorman voorzichtig. „Gonor en Eric zullen de broederschap beklinken! " is het antwoord. Dan kijkt de knaap de Noorman even fronsend aan. „Dat is een *eer*, want Gonor is de zoon van het stamhoofd! Wat aarzelt gij dan, Eric? " „Ik vroeg me af waarom die sluipschutter je trachtte te doden," antwoordt Eric vlug, „heb jij vijanden in deze streken? " De jongen schudt het hoofd. „Het moet een struikrover geweest zijn; het is de eerste maal dat ik hier kom. Wij van de steppe houden niet van bossen en bergen. Mijn vader, het grote stamhoofd, zond mij met een kleine troep krijgers uit om een kudde afgedwaalde paarden op te sporen. Zo kwam ik hier." „Dan ben je wel een eind uit de buurt," zegt de Noorman droog. „Je ziet hoe gevaarlijk dat kan zijn! " „Ik ben geen oude vrouw," klinkt het trots terug, „alhoewel ik het leven er bij ingeschoten had, wanneer gij niet tussenbeide gekomen waart," laat hij er dan iets minder zelfverzekerd op volgen. De Noorman glimlacht, „en je kudde? " „De paarden hebben wij opgevangen aan de andere zijde van deze kloof. Maar zolang Raven vrij rondzwerft hebben we geen rust." „Raven? " herhaalt Eric. „De zwarte hengst! " roept de jongen uit, „de koning der steppen! Ah, wat een prachtig paard, Eric. Maar een duivel! Hij is onze hele stam te slim af, moedig en snel is hij..." „Ik zag hem," knikt Eric, die de opwinding van de jonge ruiter maar al te goed begrijpt. „Hij probeert onze paarden mee te lokken, door deze kloof, naar de westkant van het gebergte. Dat is hem niet gelukt, maar hij zal terugkeren ... Daar gaat hij! " onderbreekt de knaap zichzelf opgewonden. De scherpe cadans van een voortstormend paard kaatst langs de wanden van de kloof en beneden hen zien ze de zwarte hengst in razende galop in de diepte van de kloof verdwijnen. „Naar de paarden! " schreeuwt Gonor. „Hij wil terug naar de kudde! We moeten hem dat beletten! "







Gonors rijdier staat vlakbij, maar het duurt even voordat Eric zijn paard opgehaald heeft en daarmee gaat kostbare tijd verloren. Toch staat Gonors gezicht onbewogen als de Noorman zich bij hem voegt. Zwijgend stormen zij in vliegende galop voort in het duidelijke spoor van Raven.

„Waarheen? " schreeuwt Eric, zich met moeite verstaanbaar makend boven het donderend geraas van een waterval. De steppenkrijger gebaart voor zich uit. Even later wijken de rotsen uiteen en ze zien een kleine vallei voor zich, aan alle zijden omsloten door hoge bergwanden. En op de vlakte, als een kleine, zwarte stip ... Raven!

Laag over de halzen van hun rijdieren gebogen jagen de beide mannen achter het prachtige paard aan, maar het lijkt wel of de zwarte hengst vleugels heeft. Als een stormwind ijlt hij recht op de oostelijke rotswand toe. Daar ontwaren Erics scherpe ogen nu een smalle spleet en daarin is Raven plotseling verdwenen. Hij wil het dier volgen, maar een kreet van Gonor houdt hem terug. „Wij zijn te laat Eric," hijgt de knaap. „Mijn mannen zullen het nu moeten opknappen. Kom laat ons zien of het hun lukt! " Lenig als een aal glijdt hij uit het zadel en gevolgd door Eric stormt hij omhoog langs de rotsen.







Zelfs Gonors onstuimigheid moet het afleggen tegen de inspanning van de klim tegen de grimmige rotswand. Maar hun moeite wordt ruimschoots beloond als ze eindelijk - naar adem snakkend - de top bereikt hebben. Een wijds panorama van grijze rotsen, glooiende heuvels en - daarvoorbij - strekt de vlakte zich eindeloos tot de kim voor hen uit. Ver beneden hen bewegen zich - als stippen zo klein - Gonors ruiters en de kudde paarden. „Zij hebben de kudde omsingeld," zegt Gonor goedkeurend. „Ze drijven ze naar het oosten, wég van de ingang van de kloof. Vermoedelijk hebben ze Raven al opgemerkt..." Plotseling ziet de Noorman iets dat hem met opwinding vervult. Eén kleine stip maakt zich van de rotsen los en stormt met een ongelooflijke snelheid de kudde tegemoet. „Raven! " fluistert Gonor. „Ah! wat een paard, wat een leider! Als mijn mannen de kudde maar bijeen kunnen houden ..." Ademloos volgen zij het schouwspel beneden tot opeens de jonge nomade een schrille kreet uitstoot. „Nee! Ze breken door ... de zwarte duivel krijgt het gedaan. Hij zal met de hele kudde door de kloof ontsnappen! Kom mee, Eric! Nu kunnen alleen *wij* hem nog maar tegenhouden! "






Héél wat sneller dan zij naar boven kwamen, dalen zij af en bijna gelijktijdig bereiken zij de voet van de rotsen. „Met meer geluk dan wijsheid," denkt Eric grimmig, terwijl hij zich in het zadel slingert. Zonder een woord te wisselen wenden zij de teugel en stormen de nauwe kloof binnen. Wat ze te doen hebben is duidelijk; aan de andere kant is Raven, met de hele kudde achter zich aan, op weg naar deze kloof. Ze *moeten* Raven buiten de kloof zien op te vangen, anders worden ze door de drom paarden in de nauwe kloof onder de voet gelopen.

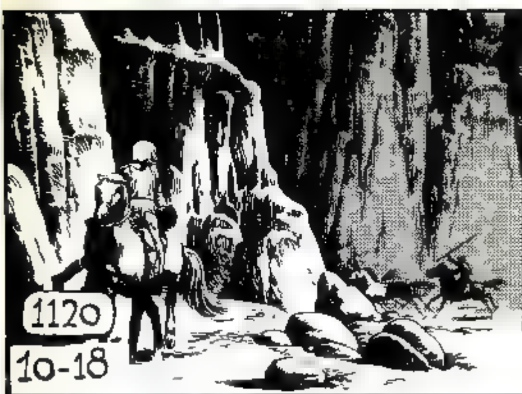
Het donderend gestamp van de hoeven galmt al langs de wanden; dan, om een flauwe bocht, zien ze opeens de vallei voor zich en de kudde die recht op hen in stormt. Werkelijk als een koning gaat Raven in vliegende galop voor de troep uit en zelfs in zijn benauwde positie glinsteren Erics ogen van bewondering bij de aanblik van dit prachtige dier.

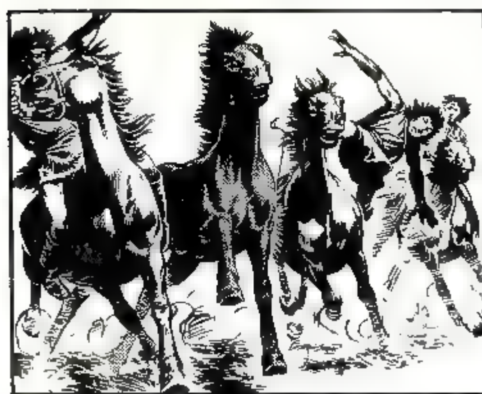
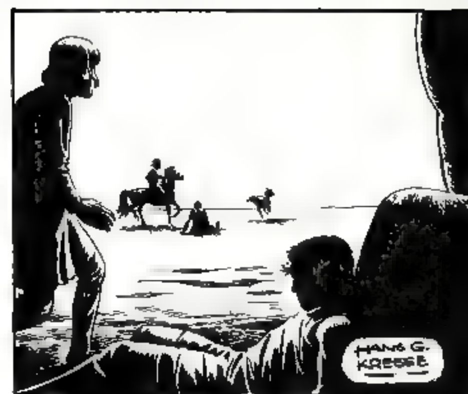
Gillend drijft Gonor zijn ros naar voren om de zwarte hengst in een andere richting te drijven. Aarzelend volgt de Noorman. Veel heil ziet hij niet in deze poging. Eensklaps suist iets langs hem heen en seconden later buitelt Gonors paard met een angstig gehinnik over de kop. Zijn voorbenen zijn verstrikt in een met stenen verzwaard werptouw. En voor de aanstormende kudde smakt Gonor bewusteloos tegen de grond...






Misschien honderd meter scheiden de bewusteloze knaap van de verpletterende hoeven der aanstormende paarden. Tijd om na te denken over wat hij precies zag heeft de Noorman niet. Hij wendt met een scherpe ruk zijn ros. Het dier springt hinnikend in galop en laag hangend aan de nek van het paard, rent Eric terug naar de plek waar Gonor ligt. Wanhopig graait zijn hand naar de jongen; zijn spieren lijken uit elkaar te scheuren, als hij diens jachthemd vastpakt... Voor de langzaam op hem inlopende kudde uit sleurt hij de bewusteloze knaap over de grond en met een kracht waartoe hij zichzelf nauwelijks in staat achtte, trekt hij hem omhoog ... omhoog ... Tot hij hem met zijn linkerhand in de gordel kan grijpen. Nog een ruk en de knaap ligt slap voor hem over het zadel. Meteen wendt Eric zijn paard terzijde, weg van het pad van de kudde. Achter hem klinkt een gillende kreet van bewondering uit tientallen kelen. Hijgend en zwetend draait de Noorman zich half in het zadel om en ziet een aantal steppenkrijgers snel tussen hemzelf en de kudde dringen... Een zware zucht ontsnapt hem, terwijl hij zijn doodmoede paard laat uitdraven. Dan glijden zijn ogen somber langs de wand van de kloof en zoeken de plek, waar de man stond die Gonors paard deed struikelen. Hij heeft hem maar even gezien, in een flits, maar hij kan zich niet vergissen ... het was een man in een wijde mantel ...



Peinzend drijft de Noorman zijn paard naar de rotsen. Achter hem jagen Gonors ruiters de kudde de kloof in. De nomaden zijn de troep paarden voorgeraakt om de doorgang aan het andere eind af te sluiten. De kudde kan niet meer ontkomen. Gerustgesteld laat Eric zich uit het zadel glijden en wijdt z'n aandacht aan de bewusteloze jongen.

Plotseling doet een hevig geschreeuw bij de ingang van de kloof hem opspringen. Daar wenden de ruiters bliksemsnel hun paarden, terwijl een opgewonden gehinnik uit de samengedrongen kudde opstijgt. Het volgende ogenblik begrijpt de Noorman wat er gaande is, want uit de mateloze verwarring van opwolkend stof en stampende paarden, maakt zich eensklaps een ontembare gestalte los. „Raven! ” roept de Noorman. Zodra hij bemerkte dat hij omsingeld was, heeft Raven zich steigerend omgewend en nu jaagt hij met driftig geheven hoofd terug naar de ruiters die hem de weg versperren... Twee nomaden zetten met schrille kreten hun paarden aan om hem tegen te houden, maar de koning der steppen springt briesend tussen hen door. Als een levende stormram werpt hij de opdringende rijdieren terzijde, met zo'n hevig geweld, dat een der ruiters uit het zadel geworpen wordt. Voor de anderen gelegenheid krijgen hem in te sluiten, stelt het prachtige dier zich reeds met een weergaloze sprong buiten hun bereik en galoppeert zijn vrijheid tegemoet. De Noorman kijkt hem na, terwijl hij als een pijl uit de boog uit het gezicht verdwijnt. „Wat een paard,” mompelt hij bewonderend „Maar denk niet dat je zo van mij af bent, vriend! Wij zien elkaar weer, Raven! Al moest ik je tot het einde der steppen achtervolgen...”

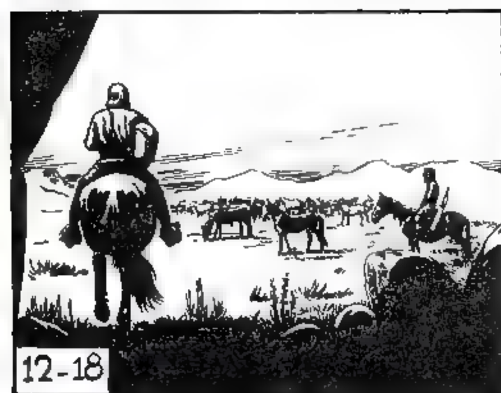


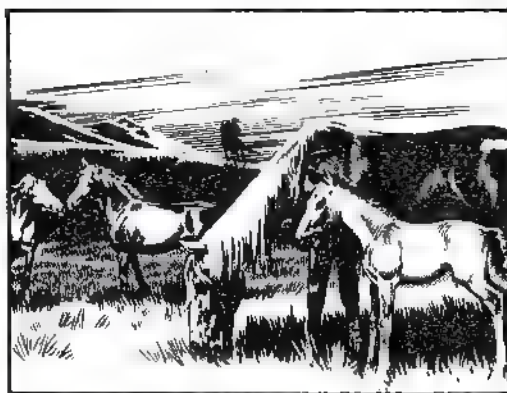




Als enkele nomadenkrijgers ongerust naderbij komen, vinden zij de grote, blonde vreemdeling bezig Gonor op zijn eigen rustige manier te onderzoeken. Met vage eerbied kijken zij naar hem. Een van hen hurkt voor hem neer en vraagt met een kort gebaar op het doodsbleke gelaat van de jongen. „Hoe is hij?" „Niets gebroken," zegt de Noorman kalm. „Alleen een buil op zijn achterhoofd. Heb geen angst, hij kan elk ogenblik bijkomen. Kijk." Hij plukt achter zich enkele bladeren van een plant die hij tussen de stenen ontdekt heeft. Vlak boven Gonors gezicht wrijft hij de bladeren tussen zijn vingers fijn. Er verspreidt zich een scherpe geur. Een rilling vliegt over het gelaat van de jongen en terwijl er een bewonderend gemompel onder de nomaden opgaat, opent hij zijn ogen. Even richt zijn blik zich wazig op het gelaat van de Noorman.

Dan verschijnt er opwinding in zijn ogen.
„Raven!" hijgt hij. „De hengst ... waar is de kudde?" „Zij zijn gevangen, heer," zegt de gehurkte ruiter kalm. „Wij bewaken de paarden. Ze zijn geheel tot rust gekomen." Rustig dwingt de Noorman de jongen weer te gaan liggen. „Nee, nee!" Gonor maakt een zwak gebaar. „Ik moet opstaan .... Ik moet naar de kudde ... ik moet ..." „Je moet slapen!" zegt de Noorman. „Geen dwaasheden, Gonor. Een paar uur slaap zal je goed doen!" „Maar de kudde?" „Daar zal ik wel voor zorgen. Zodra je slaapt doen wij de ronde. Maak je niet ongerust. Ga slapen, je kunt me vertrouwen ..." De opwinding dooft in Gonors ogen. „Dat is goed," mompelt hij. „Ik laat het aan je over, Eric, jou kan ik vertrouwen..."







Zodra Gonor slaapt, begeeft de Noorman zich naar zijn paard en rijdt door de kloof naar de kudde. De paarden zijn bijeen gedreven in de kleine vallei en het lijkt hem dat de dieren geheel tot rust zijn gekomen. Vredig staan zij bijeen, omringd door wachters te paard. Hoewel alles in orde is, besluit hij er helemaal omheen te rijden. Hij wil even ongestoord nadenken. Tweemaal is er nu een aanslag op Gonor gepleegd. Duidelijk heeft Eric de man in de zwarte mantel gezien, die Gonors paard vlak voor de aanstormende kudde deed struikelen. Wat steekt hier achter?

Een intensieve rust legt zich over de vallei. Het laatste avondlicht glanst op de paardelijven. Een merrie hinnikt plotseling dreigend, om twee spelende hengsten te verdrijven, die te dicht bij haar veulen komen. Eric werpt een warme blik naar haar en haar kind. Het is een mooi veulen. Eenmaal zal er een prachtige, sterke hengst uit groeien. Hoewel het er niets mee te maken heeft, moet hij plotseling aan Gonor denken. De jongen heeft iets, dat hem later tot een geboren aanvoerder zal maken. Nog is hij jong, geneigd om gevaren te licht op te vatten, zijn eigen kracht te overschatten. Iemand zou bij hem moeten blijven om hem te onderwijzen en te beschermen tegen de dreiging die hij zelf nog niet kent. „Maar ik verlang naar Winonah," mompelt de Noorman. „Ik verlang naar mijn vrouw en kind."

Als hij eindelijk terugkeert naar de plaats waar hij Gonor heeft achtergelaten, is het reeds donker. Een klein vuur vlamt op, waar omheen enkele gestalten samenhurken. De jongen, die geheel hersteld is, groet hem lachend. „Ik moet je spreken, Gonor," zegt Eric, op het vuur toetredend.






Zonder zich te haasten gaat Eric tegenover de jongen zitten. Gonor kijkt hem vragend aan. „Ik zie met plezier dat je weer in orde bent," zegt de Noorman. „Je hebt een ijzersterk gestel. Ieder ander zou na zo'n val dagenlang machteloos zijn geweest." „Zonder jou zou ik vermoedelijk dood zijn geweest," zegt Gonor, „dit is de tweede maal dat je me redt! " „Inderdaad," zegt Eric effen. „Twee maal in nog geen twaalf uur zweefde de dood boven je. Bevreemdt je dit niet? " „Het is wel toevallig," geeft de jongen toe. „De eerste maal besloop een struikrover mij en de tweede maal raakte het werptouw van een van mijn mannen verward om de benen van mijn paard." „Het was niet het werptouw van een van jouw ruiters," zegt Eric kort. „Het kwam vanaf de rotsen. En degene die dat deed was gekleed in net zo'n mantel als de man die je trachtte neer te schieten. Ik zag hem lang genoeg om dat te onderscheiden."

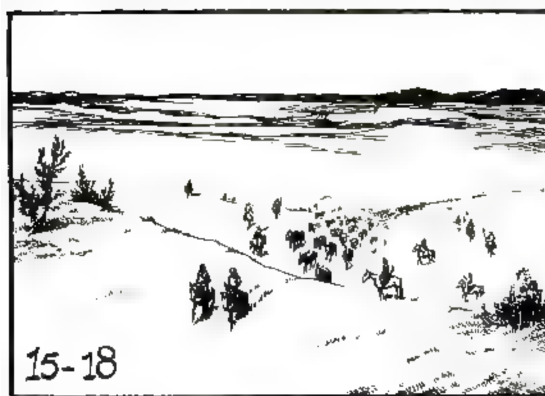
Een hevige verbazing maakt zich van Gonor meester. „Dus je gelooft dat er doelbewust twee maal een aanslag op mijn leven is gepleegd? Maar waarom? Ik ben een jong aanvoerder zonder roem en zonder vijanden. Waarom zou iemand mij uit de weg willen ruimen? " Erics zwijgen verrast de knaap. „Maar denk niet dat ik je minder dankbaar ben," roept hij uit. „Integendeel! Niets kan je daad vergelden. Maar misschien wil je het beste paard uit deze kudde van mij aanvaarden. Weiger niet. Neem mijn geschenk aan! " Eric schudt lachend het hoofd. „Er is maar één paard waarop ik mijn zinnen gezet heb. En dat kun je me niet verschaffen Gonor, want Raven bevindt zich nog in vrijheid." „Maar als je Raven wilt bezitten, kom dan met ons mee," roept de jongen verheugd uit. „Hij zal zeker terugkeren om te trachten zijn kudde terug te krijgen." „In dat geval kan ik weinig anders doen dan me bij je aansluiten! " antwoordt Eric laconiek.






„Een uitstekend plan," lacht Gonor. „Kom met ons mee, Eric! Ik wil mijn vader, het opperhoofd, de man laten kennen die mij redde. En je kunt er zeker van zijn de hengst terug te zien." Eric knikt. Gonor is in zijn vreugde de dreiging der geheimzinnige aanslagen al weer vergeten. „Dank, Gonor, voor je aanbod," zegt hij vriendelijk. „Morgen rijd ik met je naar je stam."

Als de anderen reeds lang in rust verzonken zijn, ligt de Noorman klaar wakker naast het vuur en staart omhoog naar de twinkelende sterren. Zijn gedachten zijn bij Winonah... De volgende morgen ontwaken de ruiters reeds vroeg en maken alles gereed voor het vertrek. Tot z'n verbazing ontdekt Gonor dat Eric al voor hem is opgestaan. Om zich heen kijkend, ziet hij de Noorman bij zijn paard vandaan komen en op hem toetreden. „Zou je mij een dienst willen bewijzen, Gonor? " „Wat wens je, Eric? " „Zend een van je ruiters uit om dit bericht voor mij te bezorgen." Hij overhandigt de jonge man een bericht voor Winonah, waarin hij zijn uitblijven verklaard heeft. Gonor neemt het aan en wenkt een ruiter. „Waarheen moet de man gaan? " vraagt hij. „Naar de burcht van Eric, koning der Noren," antwoordt de grote, blonde krijger. Gonor laat zijn verbazing niet merken, maar terwijl zij de wegrijdende ruiter nakijken, rust zijn blik onderzoekend op de eenvoudig geklede man naast hem. Hoe kent hij deze vorst? vraagt de jongen zich verbijsterd af. Maar de grijze ogen van de Noorman staan onbeweeglijk, zijn gebruind gelaat verraadt niets.



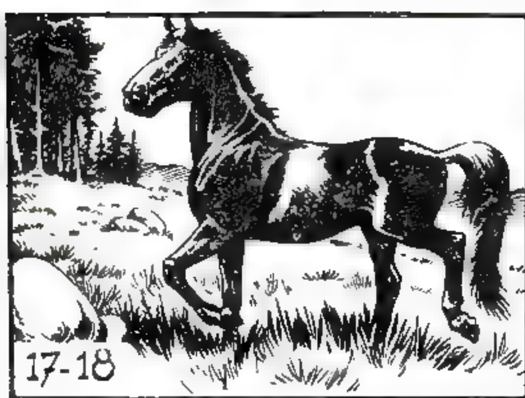



Het stof wolkt op onder de hoeven der paarden, die over de heuvels voortgedreven worden. Dagenlang trekken de ruiters nu al voort. 's Nachts maken zij een eenvoudige kamp, zetten posten uit en vallen in hun mantels gerold naast het vuur in slaap. Eric leeft het harde leven van dit ruitervolk mee, en elke dag groeit hun waardering voor de rustige, blonde vreemdeling, die zeker zo goed van het leven in de wildernis op de hoogte schijnt als zijzelf. Alleen valt het hun op dat hij zelden van Gonors zijde wijkt, zelfs bij het verdelen van de wachten, zorgt hij dat hij dezelfde ronde krijgt als de jonge aanvoerder. Maar zij verklaren dit uit broederschap tussen de beide mannen. De jongen heeft soms het gevoel dat Eric een veel oudere broer is, die hem in alles terzijde wil staan.
„Daarachter begint het gebied van mijn stam," zegt Gonor op een morgen, wijzende op een heuvelrug. „Onze tocht is bijna ten einde! " „Misschien krijg ik dan de kans om Raven terug te zien. Tot nog toe heeft de hengst zich nog niet vertoond," antwoordt Eric. „Raven zal zeker terugkeren en wij zullen hem beiden najagen! " Gonor lacht. „O ho, het zal een goede jacht zijn. En nu ben ik ook blij dat wij de tenten van mijn stam naderen. Er wacht mij daar iemand..." Eric lacht begrijpend. „Is ze mooi, Gonor? Kijken vele krijgers haar na? En heeft ze jou boven allen gekozen? " „Je hebt het begrepen, broeder. Onga, mijn bruid is schoon en ik verlang haar terug te zien..." Hij kan niet verder gaan. Uit de ruiters, die voor de kudde uitrijden, stijgt plotseling een waarschuwend geschreeuw op, dat de mannen verrast doet opzien....






Op een lage heuvel in de verte is een ruiter verschenen, een der verspieders, die om de kudde uitgezwermd zijn om het terrein te verkennen. Opgewonden duidt de krijger naar de heuvels in de verte, waar zijn scherpe ogen iets ontdekt hebben. Hij schreeuwt een waarschuwing, die door de anderen wordt overgenomen. En nu zij naderkomen, verstaan Eric en Gonor ook de kreet die over de vlakte schalt: „De zwarte hengst! De zwarte hengst! " „Raven," gilt de jongen verheugd. „Daar is hij eindelijk, Eric! Mijn mannen hebben de koning der steppen ontdekt. Kom mee! " Maar Eric heeft geen aansporing nodig. Een wilde vreugde maakt zich van hem meester, terwijl hij zijn paard vooruit drijft. „Langzaam aan," waarschuwt Gonor zijn krijgers. Hij weet dat het hun moeite zal kosten de troep paarden in bedwang te houden. Want niet zodra ziet de kudde de rijdieren van Eric en Gonor vooruitstuiven, of zij dringt opeen in een korte galop. Maar de nomaden weten hen in bedwang te houden. Haastig voegen de verkenners zich bij hen en te zamen sluiten zij de kudde in en dwingen haar terug in haar oude tempo. „Mijn mannen kennen hun taak! " zegt Gonor, als Eric een bezorgde blik achterom werpt. „Zij houden de kudde in hun macht. En ze zullen geen twee paardlengten van de dieren wijken, nu zij weten dat de zwarte in de buurt is." Hij zet zijn paard tot nog grotere snelheid aan. „Daar voor ons is Raven, ben je nu tevreden? " schreeuwt hij lachend, terwijl hij zich als een jonge steppengod in het zadel omdraait. Maar de Noorman kijkt te ingespannen naar de heuvels om te antwoorden. Plotseling echter schijnt er een schok door hem heen te gaan en in de verte wijzend roept hij: „Kijk! Daar...! "






Aan de voet van de bosrand staat de hengst. Als een toonbeeld van ingehouden kracht slaat hij de naderende ruiters gade. Doch de stilte duurt slechts een ogenblik. Voor zij veel nader zijn gekomen, springt hij weg met een soepelheid van een zich ontspannende veer. Dansend loopt hij de heuvel op, briesend en schuddend met zijn hoofd, zodat de manen wapperen. Zo vorstelijk is de houding van het wegvluchtende paard, dat Eric een uitroep van bewondering slaakt. „Hem na," schreeuwt Gonor. „Volg hem zo snel je kunt. Ik zal om de heuvel heenrijden. Op die manier krijgen wij hem tussen ons in! " Met een felle kreet drijft de jongen zijn paard tot het uiterste en verdwijnt tussen de heuvels. De Noorman zet zijn paard aan en stormt tegen de helling op. Het korte ogenblik waarin hij de hengst zag, is voldoende geweest de jachtlust tot het uiterste te prikkelen. Het spijt hem dat hij dit terrein zo slecht kent. Hij werpt een snelle blik om zich heen. Aan beide zijden strekt het woud zich uit. Hij heeft nu bijna de top van de heuvel bereikt, maar het bos voor hem is zó dicht, dat hij geen spoor van de hengst ontdekt. Alleen lijkt het hem of in de verte het geluid van brekende takken tot hem doordringt, vaag vermengd met hoefslagen. Is dat Raven die voor hem vlucht? Een ogenblik houdt de Noorman zijn paard in om beter te kunnen luisteren. Alles is stil. Maar juist als hij zijn paard weer wil aanzetten, meent hij iets te horen ... een zwakke roep, de angstkreet van een mens...







De kreet klinkt slechts kort, maar lang genoeg om Eric te vertellen uit welke richting hij komt. Meteen laat hij zijn paard zwenken en zet het in galop. Wie zich daar ook mag bevinden, in ieder geval is hulp nodig. Haastig drijft hij zijn rijdier door het lage hakhout. Dan verstart hij. Niet ver van hem af worstelen enige mannen, gehuld in lange zwarte mantels, met een jong meisje, gekleed in de eenvoudige dracht der steppennomaden. „Laffe honden! ” schreeuwt de Noorman, terwijl hij uit het zadel slingert. Een hevige verontwaardiging welt in hem op.

Deze mannen zijn gekleed in dezelfde dracht als de lafhartigen die Gonor trachtten te vermoorden. En nu zijn ze bezig een weerloos meisje te ontvoeren ... Met een schelle kreet rukt hij zijn zwaard uit de schede en stormt op de ontvoerders toe. Het meisje kan een uitroep van opluchting niet weerhouden, als zij de grote, blonde krijger met vlammende ogen op haar aanvallers ziet toerennen. Maar de gemantelde mannen rukken hun zwaarden te voorschijn en het licht flonkert dreigend in het ontblote staal...






Met een lichte zijsprong ontwijkt Eric de uitval van de voorste ontvoerder. Vóór de man gelegenheid krijgt opnieuw toe te stoten, is Eric al bij hem en maakt hem met een bliksemsnelle slag onschadelijk. Dat alles gaat zo vlug in zijn werk, dat de twee andere zwaardvechters geen gelegenheid krijgen tussenbeide te komen. Zij laten het meisje los, dat nu hijgend het gevecht van terzijde volgt. Zij weten niet wie deze onbekende is, maar de gemantelden ontdekken al gauw dat zij tegenover een zwaardvechter staan, die hun overmacht niet vreest. Met panterachtige sprongen drijft hij hen terug. Zij trachten hem te verrassen, in de zijde te treffen, terug te dwingen.

Steeds vinden zij het bliksemende lemmet van zijn beweeglijk zwaard tegenover zich... „Zolang jullie een eenzame vrouw kunnen overvallen ben je bekwame krijgers! " bijt de Noorman hen toe. „Maar naar een strijd van mannen verlangen jullie niet, he? Terug dan! " Met opgeheven zwaard springt de Noorman op hen toe. Die sprong wordt hem noodlottig. Een losse steen slipt weg onder zijn voet en hij verliest zijn evenwicht. Achter hem slaakt het meisje een radeloze uitroep. Het zwaard vliegt Eric uit de hand en met een schelle kreet van vreugde stort een der gemantelde zwaardvechters zich op hem, om hem te doorsteken...






„Ayayayayayayayaaa.....! ! " een schelle krijgskreet schalt eensklaps op en doet de gemantelde moordenaar, die op het punt staat Eric te doorsteken, verstarren. Met een ruk wendt hij het hoofd en ziet in volle galop een ruiter naderen. Het is Gonor, die langs de andere zijde van de heuvel is opgeklommen en die nu, zijn vriend in doodsgevaar ziende, te hulp snelt. De achterste zwaardvechter wijkt met een gegromde waarschuwing aan zijn makker achteruit. Maar deze krijgt geen gelegenheid om zich van zijn schrik te herstellen. Met een forse beweging springt de Noorman naar voren. De ander ziet de sprong en doet een poging hem op de punt van zijn zwaard op te vangen. Maar met al de kracht die in hem is, ramt Eric hem met zijn schouder in de zijde. Met een hese kreet slaat de moordenaar over Eric heen en hij belandt, snakkend naar adem een eind verder in het gras. Zichzelf verwarrend in zijn zwarte mantel rolt hij de helling af tot een paar struiken hem tegenhouden. „Achteruit, Gonor! " schreeuwt Eric de jongen toe, die niet ver van hem van zijn paard afglijdt. Zijn waarschuwing doet de jonge aanvoerder nog net op tijd wegspringen. Meteen suist iets dicht langs hem heen en een pijl trilt in de grond, iets voorbij de plek waar hij daarnet nog stond. Met een gemompeld dreigement grijpt Eric zijn eigen zware boog. Hun tegenstander blijkt echter een uitmuntend schutter te zijn, want nauwelijks heeft Eric zich bloot gegeven of een nieuwe pijl flitst op hem toe en slechts met een bliksemsnelle beweging kan de Noorman die ontgaan. Er verschijnt een dreigende uitdrukking in zijn ogen....

21-18





De sluipmoordenaar, die achter een stam dekking heeft gezocht, legt koortsachtig een nieuwe pijl op zijn boog. Maar vóór hij gelegenheid krijgt deze af te vuren, is de Noorman al achter een boom teruggeweken. Grimmig spant hij de boog en wacht rustig tot de ander zich blootgeeft. Dan laat Eric de pees losschieten... Een schelle kreet klinkt op. Erics pijl heeft de kap op 's mans hoofd in flarden geschoten. Van schrik verliest de onbekende alle voorzichtigheid uit het oog. Kermend wendt hij zich om en die onvoorzichtigheid komt hem duur te staan. Want meteen flitst een tweede pijl op hem toe. Bij de boom klinkt een luide gil en de grinnikende Noorman ziet zijn slachtoffer als door duizend duivels voortgezweept wegrennen. Met wapperende mantel en onder het uitstoten van de verschrikkelijkste geluiden verdwijnt de gefolterde sluipmoordenaar tussen de bomen. De Noorman moet zichzelf lachend bekennen dat hij nog nooit iemand zo snel heeft zien lopen. „Dat is de enige manier om lage honden, die een weerloos meisje trachten te ontvoeren, terug te jagen naar hun holen," mompelt Eric goed gehumeurd. „Men doodt hen niet; men stuurt ze jankend terug naar hun soortgenoten - en het werd overigens hoog tijd dat we deze bende gemantelde onbekenden eens wat schrik aanjoegen! "







Zodra het gevaar geweken is komt het meisje te voorschijn uit de struiken, waarin ze tijdens het gevecht beschutting heeft gezocht. Als hij haar ziet, slaakt Gonor een verraste kreet. „Onga!" roept hij uit. „Onga! Jij? Hoe kom je hier?" Hij kan niet verder spreken, want het meisje is vol vreugde op hem toegerend. De Noorman keert zich hoofdschuddend om en loopt een eind terug om zijn zwaard op te rapen. Terwijl hij het wapen in de schede doet verdwijnen, vraagt hij zich nadenkend af hoe Gonors bruid hier zo plotseling kon opduiken. Hij wordt in zijn gedachten gestoord door vlugge voetstappen en het meisje staat voor hem. „Ik moet u danken, heer," zegt ze op een warme, melodieuze toon. Ze kan onmogelijk ouder zijn dan een jaar of negentien, bedenkt de Noorman, als ze hem de hand drukt. Maar ze is evenzeer een kind van de steppen als Gonor. Hoewel gekleed in de eenvoudige dracht van de nomaden, is zij mooi en tintelend van leven. Hij ziet de warme blik die Gonor op haar werpt en knikt lachend. „Dank mij niet, Onga! Dank liever Gonor. Zonder zijn ingrijpen waren wij beiden verloren geweest." „Hij is een goed krijger," zegt het meisje trots. „Eenmaal zal hij een groot aanvoerder zijn. Maar zeg mij Gonor, wat brengt jou hier?" „Misschien is het onhoffelijk," antwoordt de Noorman, „maar wij zijn evenzeer verwonderd jou hier te zien! En wie waren die zwartgemantelde onverlaten, die je trachtten te ontvoeren?" Zij staat op het punt om te antwoorden. Maar dan zegt Gonor: „Later. Zij is gered en hoezeer ik ook naar een verklaring verlang, het moet wachten. Zie de paarden, waarvoor ik rekenschap schuldig ben aan mijn vader! En met de zwarte hengst in de buurt, durf ik de kudde niet alleen te laten."






Als zij de rand van de beboste helling bereiken, houdt Gonor zijn paard in. „De zwarte hengst is klaarblijkelijk de andere kant op gevlucht en durft zich niet te vertonen." Hij werpt een blik naar het meisje, dat lenig van het paard is gesprongen en nodigt Eric met een handgebaar uit naast hen plaats te nemen. Een ogenblik kijken zij alle drie zonder een woord te spreken naar de kudde. „Feitelijk moeten wij Raven dankbaar zijn, Gonor! " opent Eric het gesprek. „Als wij de hengst niet achtervolgd hadden, zouden wij nooit ontdekt hebben dat je bruid zich in moeilijkheden bevond." „Ik weet het," zegt de jongen grimmig. „En wat mij vooral te denken geeft, is dat haar aanvallers in zwarte mantels gekleed waren. Terwijl je zeker meent te weten dat de onbekende moordenaars, die mij zo sluw uit de weg trachtten te ruimen, ook in het zwart gekleed gingen? " „Ik ben blij dat je daar eigenlijk geloof aan begint te hechten." „Maar wat heeft dat allemaal te betekenen? " roept de jonge aanvoerder uit. „Wie verschuilen zich achter die vermomming? Heb je ze herkend, Onga? " „Nee, zij overvielen mij plotseling toen ik door het woud reed. Ze ontnamen mij mijn paard en waren duidelijk van plan mij mee te nemen. Gelukkig werden zij daarin gestoord." Zij kijkt Eric dankbaar aan. „Ik wilde Gonor zo snel mogelijk spreken." Onga bloost licht en wendt verlegen het hoofd af. „Vannacht kreeg ik een voorgevoel dat hij naderde. Het was zo sterk dat ik vanochtend in alle vroegte een paard besteeg en hem tegemoet reed. Vind je dat dwaas? " „Allerminst," zegt de Noorman ernstig. „Vooral niet als je een bijzondere reden had hem snel te spreken." „Hoe weet je dat? " vraagt ze verbaasd. „Je hele houding drukt dat uit," glimlacht Eric. „Is er werkelijk iets bijzonders, Onga? " valt Gonor onrustig in. „Ja, je vader is ziek, erg ziek! Hij vraagt naar je, Gonor! Ieder uur roept hij om zijn jongste zoon. Ik - ik kon niet langer wachten. Ik moest je waarschuwen. Het kan niet lang meer duren! "






Met een sprong komt Gonor overeind. „Mijn vader! Ik moet naar hem toe. Zo snel mogelijk! " Hij slingert zich op de rug van zijn paard. „Eric, wil je mij helpen? Neem Onga achter je in het zadel en volg de loop van gindse bedding. Zij zal je verder de weg wijzen." „En jij, mijn vriend? Wat ga jij doen? " „Ik moet mijn ruiters orders geven. Wacht niet op mij. Begeef je op weg en laat de rest aan mij over." Hij wacht Erics antwoord niet eens af. Met een korte druk van zijn knieën zet hij zijn ros aan en stuift weg, ten prooi aan een hevige onrust. Hij is nog niet uit het gezicht verdwenen of Eric heeft het meisje reeds achter zich in het zadel genomen. Zij spreken weinig onder het rijden. Zowel het nomadenmeisje als Eric begrijpen Gonors onrust en verdriet.

Een schelle kreet achter hen doet hen het hoofd wenden. In de verte nadert Gonor in volle draf, een vrij paard aan de teugel met zich voerend. Hij heeft zijn mannen bij de kudde orders gegeven zo snel mogelijk te volgen en komt nu met een paard voor het meisje terug. Gonor drijft de beide dieren naast het ros van de Noorman, tegelijkertijd het meisje iets toeroepend. Meteen voelt Eric een schok en ziet het meisje in volle ren op het vrije rijdier springen, dat Gonor aan de teugel dicht langs haar heeft geleid. Zonder het minste oponthoud stuiven zij naast elkaar voort over de vlakte, voortgejaagd door dezelfde onrust. „Hoe was mijn vader toen je hem verliet, Onga? " „Zwak, erg zwak! Hij kon zelfs de stam niet meer raden vanaf zijn ziekbed. Je broeder Toeghir heeft het bestuur over de stam tijdelijk van hem moeten overnemen! " „Toeghir? Ha, dat is goed. Niemand beter dan mijn broeder is daartoe in staat! " Het meisje antwoordt niet, maar Eric ziet met een zekere verbazing een schaduw over haar gebruind gezichtje trekken bij Gonors laatste woorden...







Eric vraagt zich af waarom Onga zo terughoudend deed toen Gonor over zijn broeder sprak. Maar hij is te wijs om er verder op in te gaan. Alles kan wachten. Voor het moment is het alleen belangrijk de nomadenstam te bereiken, waar Gonors vader stervend de terugkeer van zijn zoon afwacht.... Zij halen alles uit de paarden wat erin zit. Voor hen liggen de steppen. Zonder te spreken of zijn vaart in te houden wijst de jongen in de verte, waar enkele fijne rookslierten opstijgen in de ijle lucht. Eric begrijpt dat daar het nomadenkamp is. Hoe dichter zij naderen, hoe groter de onrust van de jongen schijnt te worden. Gonors paard is met schuim bedekt en ook Erics ros, dat hij toch voor hij de burcht verliet uitgekozen had om zijn uithoudingsvermogen, begint tekenen van vermoeidheid te geven. Als zij eindelijk het dorp voor zich zien liggen, bedenkt de Noorman dat de tocht toch niet veel langer had moeten duren of hun dieren zouden het begeven hebben. Het dorp ligt op de andere oever van een smalle stroom. Een uitstekende plaats voor een kamp, met fris water en groene weideplaatsen. Nieuwsgierig staart Eric naar de uit gelooide huiden gemaakte tenten. Gonor wisselt enkele woorden met de wachtposten op de andere oever. Dan drijft de jongen zijn paard de helling af en waadt, gevolgd door de beide andere, de stroom door. In wilde vaart stormen de drie ruiters het nomadendorp binnen. Tussen de tenten verschijnen vrouwen, kinderen en krijgslieden, die de jonge aanvoerder met vreugdekreten begroeten. Een hevige spanning neemt bezit van de jongen, als hij op de hut van zijn vader toerijdt. Zal hij hem nog levend aantreffen?







Gonor springt uit het zadel, Eric en het meisje volgen zijn voorbeeld. Erics ogen vinden onmiddellijk de versierde lans, die als teken van waardigheid voor de verblijfplaats van het stamhoofd is geplaatst. Een dichte drom wijkt zwijgend uiteen als de jonge aanvoerder snel op de hut toeloopt. In de deuropening verschijnt een lenige mannenfiguur. Verrast werpt hij een blik op Gonor. „Toeghir! " roept Gonor verheugd uit. „Mijn broeder, hoe goed is het je te zien in dit uur! " Met een katachtige soepelheid komt de ander naar voren en werpt Gonor een onderzoekende blik toe. „Ziedaar, mijn jongere broeder," zijn stem is slepend en zacht. „Ik dacht dat je je nog bij je paarden bevond. Heb je je kudde zo maar in de steek durven laten, Gonor? " Er gaat iets neerbuigends van hem uit. De jongen schijnt er aan gewend te zijn, maar op de Noorman maakt het een onsympathieke indruk en hij begint iets van Onga's terughoudendheid te begrijpen, toen er tijdens de rit over Toeghir gesproken was. „Ik ben hier spoorslags naar toe gekomen, zodra ik hoorde dat mijn vader ziek was," hoort hij Gonor antwoorden. „Onga kwam mij waarschuwen. Zeg mij, Toeghir, hoe is de toestand van het stamhoofd? " „Ah, Onga! " zegt Toeghir langgerekt, zonder op Gonors laatste vraag in te gaan. „De schoonste dochter van ons volk heeft zichzelf overtroffen, zie ik. Hoe gelukkig is mijn broeder een bruid als zij te bezitten. Soms komt het gevoel bij mij boven, dat hij haar ternauwernood waardig is. Maar mijn bewondering voor haar is wellicht te groot om in woorden uit te drukken." Met een minachtende uitdrukking op haar gezichtje wendt het meisje het hoofd af en zelfs Gonor is verbaasd over het optreden van zijn broeder. De omstanders schijnen te voelen dat Toeghirs woorden zeer slecht op hun plaats zijn voor de tent van een stervend stamhoofd. „Wellicht is uw bewondering te groot voor woorden," snijdt een koude stem plotseling door de stilte. „Maar in ieder geval is zij te klein voor goede smaak, Toeghir! " Als een kat wendt Toeghir zich om en staart woedend in de koele ogen van de Noorman....






Gedurende enkele ogenblikken staren Toeghir en de Noorman elkaar aan, tot de nomade zijn ogen neerslaat. De strakke glimlach is om zijn dunne lippen teruggekeerd en er ligt een nauw merkbare ondertoon van machteloze dreiging in zijn stem als hij hoffelijk zegt: „Mijn broeder Gonor brengt kortaangebonden gasten mee, zie ik." Hij wendt zich dan tot Gonor en zegt: „Laat mijn broeder mij volgen. Ik zal hem bij zijn vader brengen! " Zwijgend kijkt Eric toe hoe de beide mannen in de hut verdwijnen. Zijn gelaat is ondoorgrondelijk. Maar even later voelt hij Onga's hand op zijn arm. Het meisje kijkt hem dankbaar aan. Hij glimlacht geruststellend naar haar. „Maak je geen zorgen," zegt hij zacht en zij begrijpen elkaar volkomen.
Eric staat juist op het punt om zich naar zijn paard te begeven, als hij tot z'n verwondering Toeghir uit de hut ziet komen. „Het stamhoofd wenst u te zien, vreemdeling," zegt hij zacht. Zijn stem verraadt niets, maar de Noorman krijgt de indruk dat Toeghir even verbaasd is over dit verzoek als hijzelf....
Hij laat echter niets merken, maar volgt de ander zwijgend naar binnen. Het is er schemerig. Alleen door een smal rookgat in het midden van de zoldering valt licht naar binnen en het duurt een ogenblik eer de Noorman het rustbed in de hoek ontdekt. Eerbiedig treedt hij op de gestalte toe die op het bed ligt uitgestrekt. Het is een oude man. Zijn smal, ingevallen gelaat is zo gerimpeld en verweerd dat het uit leer schijnt te zijn gemaakt. Vlokken wit haar vallen om zijn gezicht. De Noorman kan zich niet herinneren iemand te hebben gezien die zo oud was. Maar ondanks zijn hoge leeftijd en zijn ziekte staan de ogen van de grijsaard helder. Zij vestigen zich onderzoekend op Eric en de Noorman heeft het gevoel dat die vreemde, heldere blik hem doorboort. „Kom nader, vreemdeling," zegt de oude eindelijk met een zwakke stem. „Een oud man wil gaarne met u spreken over zaken van gewicht. Maar zeg mij eerst, hoe luidt uw hoge naam? "





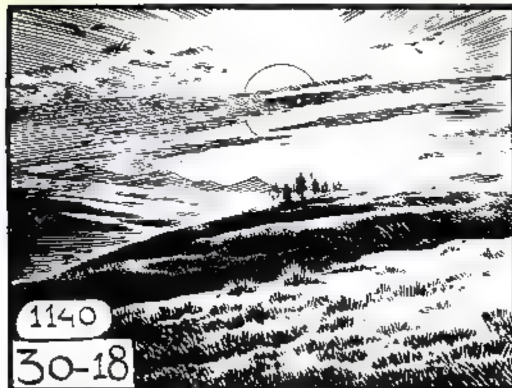


„Ik ben Eric, koning over het volk der Noren! " De stem van de Noorman klinkt vast. Hij beseft dat hij tegenover het oude stamhoofd niet de bescheiden rol kan volhouden, die hij voor Gonor, die op een wenk van zijn vader de tent reeds verlaten heeft, gespeeld heeft. Hij wil eerlijk tegenover hem staan, te meer daar hij voelt dat de man hem iets belangrijks te zeggen heeft. „Eric de Noorman? Uit Gonors verhaal vermoedde ik reeds dat gij een groot krijger moest zijn. Maar de Noorman ..." Hij wendt het hoofd. „Sinds onheuglijke tijden leeft er haat tussen ons en de volken van het westen. Weet ge dat nog nimmer een krijger van de wouden en de bergen mijn tent in vrede betreden heeft...? " Eric voelt hoe zijn spieren zich onwillekeurig spannen. „Ik ben een oud man, o koning der Noren. Te oud voor vetes en dwaze strijd. Veel heb ik van u gehoord in mijn laatste jaren. Uw roem werd zelfs tot in de steppe uitgedragen. Laat ons de haat vergeten. De geesten zijn een oud man welgezind, dat zij hem op zijn sterfbed in staat stellen nog een vriendschap te sluiten. Ik ben u té erkentelijk voor alles wat ge voor mijn zoon deed, om u niet met vreugde te begroeten! " „Ge overdrijft," zegt Eric bescheiden „Gonor kan uitstekend op zichzelf passen! " „Hij is een goed krijger. Maar hij is jong. Zeer jong en onervaren! Zeg mij, zijt ge op hem gesteld? " „Ik beschouw hem als een broeder! " „Een klein woord, maar groot wanneer het door een man als gij wordt uitgesproken. De schaduwen trekken om mij heen, Noorman. Binnen enkele uren zal ik naar het Dal der Opperhoofden worden gebracht. Ik hou van mijn zoon. Er dreigen hem gevaren. Waak over mijn zoon! " Zwijgend drukt Eric de magere hand. „Ge kunt op mij rekenen, vader der steppen! " zegt hij zacht. Zij kijken elkander vast aan. „Dank, Noorman! Thans rest mij nog één ding. Roep Gonor en Toeghir bij mij en vraag ook mijn beide krijgsoversten te komen...! "






Als Eric enkele ogenblikken later terugkeert met de beide krijgsoversten en Gonor en Toeghir, is de oude man moeizaam overeind gekomen van zijn legerstede. „Vader! " roept Gonor uit. „U bent te zwak! " „Op een uur als dit past een stamhoofd geen zwakte, mijn zoon." Zweetdruppels parelen op zijn voorhoofd. Alleen zijn geweldige zielskracht houdt hem overeind. Hij wenkt de beide krijgsoversten en leunt zwaar op hen. „Ik heb u laten roepen om in uw aanwezigheid, in 't uur van de dood mijn opvolger aan te wijzen. Zo wil het de steppenwet! Twee zonen heb ik, beiden tot leiderschap bekwaam Hoort toe, krijgsoversten, en weest getuige van mijn laatste wil. Uit hen kies ik de nieuwe aanvoerder. Zeg mijn volk dat mijn jongste zoon Gonor hun aanvoerder zal zijn....! " Eric ziet hoe Gonor schrikt. De jongen heeft geen ogenblik verwacht dat deze waardigheid op zijn schouders zou worden gelegd. Toeghir echter springt driftig naar voren. „Ik ben de oudste zoon," sist hij. „Ik heb meer rechten dan hij! U kunt niet menen wat u zegt." „Het is mijn wil," hijgt het stamhoofd moeilijk. Hij dreigt in elkaar te zakken. Gonor komt haastig op hem toe en ondersteunt hem, samen met Eric. Beiden beseffen dat de laatste ogenblikken voor de oude krijger zijn aangebroken. De krijgsoversten wijken eerbiedig terzijde. Een ogenblik staart Toeghir met gebalde vuisten naar de oude man. Dan draait hij zich om met een gesmoorde uitroep en loopt de tent uit zonder nog een blik op zijn stervende vader te werpen. Niemand bemerkt zijn vertrek. Alleen de grijsaard ziet het lederen voorhang achter zijn oudste zoon dichtvallen. „Toeghir...! " mompelt hij, zo zwak, dat Gonor zich naar hem over moet buigen om het te verstaan. Met een laatste, eindeloos zware inspanning heft de oude man het hoofd en kijkt de Noorman aan. „Uw belofte .... blijf trouw .... aan... uw belofte . ." brengt hij nog moeilijk uit. Dan breken zijn ogen en met een zucht valt het hoofd voorover....






Eric eerbiedigt de smart van de jongen. Ongemerkt verlaat hij de tent. Peinzend richten zijn ogen zich op de ondergaande zon, die bloedrood naar de horizon zinkt, als een symbool van een vervagend leven. Een windstoot waait hem het vage ritme van een ruiterslied tegen, gezongen door krachtige jonge stemmen. Tegen de vuurrode zonsondergang tekenen zich plotseling over de rand van de heuvels ruiters af, bewegende zwarte stippen in de verte, omwolkt door stof, maar vol van de kracht der jeugd. Gonors krijgers naderen met de achtergelaten kudde het kamp. Het komt de Noorman eensklaps voor of er een symbolische betekenis verscholen is in dit toneel van een wegzinkende oude dag en de jonge figuren die zich daaruit losmaken... Geluiden achter hem brengen hem tot de werkelijkheid terug. Gonor is zwijgend uit de tent gekomen. Zonder een woord te spreken komt Onga hem tegemoet en even omhelzen zij elkaar. Er valt een doodse stilte onder de hen omringende nomaden, die zijn uitgelopen om het nieuwe opperhoofd te begroeten. Gonor maakt zich los. Met inspanning van al zijn krachten beheerst hij zich en zijn gelaat verraadt niets als hij een krijger beveelt de grote lans, waardigheidsteken van het oude opperhoofd, uit de grond te trekken. Zij kijken allen toe hoe de lans dwars voor de tentopening wordt gelegd....

„Het jonge opperhoofd is praktisch! " klinkt eensklaps een koude stem. „Gedane zaken nemen geen keer, nietwaar? Waarom dan nog eerbied voor oude tekens? Laat ik de eerste zijn die u mijn eerbied voor uw doorzicht betuigt, broeder! " Toeghir is voor hem verschenen en kijkt zijn broer vleiend lachend aan....







Uit de blikken van de omringende krijgers maakt Eric op dat Toeghir niet bemind is. Toeghir schijnt trouwens ook te voelen dat hij te ver gegaan is en met het gemak van iemand die een ander, maar even onoprecht masker opzet, wijzigen zijn gelaatstrekken zich in een uitdrukking van nederigheid. „De Raad der Oudsten zendt mij om u te zeggen dat de cirkel der inwijdingsvuren is ontstoken, o mijn dappere, jonge broeder. Men wacht u om u, volgens de riten onzer stamvaderen, tot stamhoofd te wijden." Gonor draait zich om en loopt langzaam door de rijen der nomaden naar het grote plein, dat middenin het dorp tussen de tenten is vrijgehouden. Terwijl hij zijn jonge vriend met de ogen volgt, hoort Eric uit die richting trommen een laag ritme inzetten. Geboeid volgt de Noorman de nomaden die nu het voorplein omsluiten. Eerbiedig ruimt men plaats voor hem in op een der voorste rijen, vanwaar krijgsoversten en hoge krijgers toekijken hoe de jongen eenzaam nu in de wijde cirkel, zonder vrees naar het midden van het plein loopt. Daar, naast een kleine verhoging, die met een wolvevacht is bedekt en met een schedel versierd, wacht de medicijnman van de stam en nodigt hem zonder woorden uit plaats te nemen. Het gedreun van de trommen wordt hard, bijna dreigend. Langzaam begint de sjamaan zijn dans om het jonge opperhoofd. Zijn hoofd is met een gewei bedekt, zijn hand draagt een lang, glimmend zwaard. De mannen met de trommels rijzen op en bewegen zich in een wijde boog om hen heen. Steeds feller wordt het ritme. En tegen deze achtergrond zet de medicijnman een eentonig lied in: „Is deze man gekozen om ons te leiden over de steppen?" En als uit één mond antwoorden allen: „Ja, hij is gekozen om ons over de steppen te leiden." Met een hoge kreet richt de medicijnman plotseling het zwaard op Gonors borst. „Zeg mij dan, o volk, is deze man waardig om een eer zo groot te dragen?" En het gedreun der trommen wordt dreigender dan ooit te voren...






In gespannen aandacht volgt Eric de inwijdingsceremonie van zijn jonge vriend. Nu het zwaard van de medicijnman diens borst raakt, schrikt hij. Op een daverend: „Ja, deze man is waardig zo groot een eer te dragen," doet de sjamaan een pas achteruit. Maar direct daarop komt het vlijmscherpe zwaard terug. „Dan zullen de geesten beslissen of uw keus juist is, o volk van de steppen," zingt de medicijnman. „Laat deze man de nacht in eenzaamheid doorbrengen, slapend tussen de wapens van zijn voorvaderen. Laten de wapens hem doden indien hij onwaardig mocht zijn. Laten de wapens hem ons ongedeerd teruggeven indien de geesten oordelen dat hij genade vindt in hun ogen! Laat mij hem thans tekenen met de waardigheid van zijn rang! " Geen spier van Gonors gezicht vertrekt, als het zwaard flitsend zijn borst raakt. Onga knijpt even de arm van de Noorman. Eric voelt wat er in haar om moet gaan. „Wees even dapper als hij," zegt hij beschermend. Hij vraagt zich af wat hij kan doen om de aandacht van het meisje af te leiden en werpt een snelle blik om zich heen. „Met wie staat Toeghir daar te praten? " vraagt hij dan verwonderd. Zij kijkt in de aangeduide richting. Haar lippen trekken zich minachtend samen. „O, dat is Farin! Een vreemdeling, maar door Toeghir is hij in de stam opgenomen. Ik geloof niet dat hij erg geliefd is! " „Ik heb Toeghir nog niet met een vriend zien praten," zegt Eric veelbetekenend. Hij werpt nog een laatste blik op beide mannen en richt dan zijn aandacht weer op het jonge opperhoofd. Voorafgegaan door de medicijnman, schrijdt deze nu langzaam naar de rand van de cirkel der vuren. De zachte trommels, die het laatste deel van de plechtigheid begeleiden, worden zwakker bij iedere stap die hij doet en tenslotte is alleen het monotone gezang van de medicijnman nog hoorbaar, die de rijen toeroept zich te openen, omdat niemand het jonge stamhoofd mag aanraken. Ook Toeghir wijkt terzijde, maar de blik in zijn ogen bevalt Eric maar matig.






„Nu wordt Gonor naar de Tent der Vaderen gebracht," fluistert Onga.
Eric knikt zwijgend. In de verte onderscheidt hij de donkere omtrekken van een eenzame tent. Enkele bomen verheffen zich daar en in de schemering geven zij de omgeving een spookachtig aanzien. Tegen het laatste licht van de ondergaande zon steken de gestalten van Gonor en de sjamaan duidelijk af. „Moet hij daar de nacht doorbrengen? " vraagt Eric dan. „Alleen...? " Het meisje knikt. „Het is een oud gebruik. In de tent bevinden zich de wapens van zijn voorvaderen. Ieder jong stamhoofd moet daar in volkomen eenzaamheid een nachtwake houden na zijn inwijding. Men gelooft dat de geesten de voorvaderlijke wapenen tegen hem zullen opheffen, indien hij onwaardig is de stam aan te voeren. Niemand mag hem storen." Ze staart hem onderzoekend aan. „Waarom wil je dat allemaal weten? " Alvorens te antwoorden dwaalt Erics blik weer naar de stille tent in de verte. Die bevindt zich op de rand van de hoogte waarop het nomadenkamp gebouwd is, daarachter loopt de oever steil omlaag naar de rivier. Een kreet zou nauwelijks in het kamp gehoord worden... „Bedoel je," fluistert Onga, als vanzelf de onuitgesproken gedachten radend. „Maar dat kan niet! Die laagheid...! " Maar zij kan zichzelf niet geruststellen. Zij weet dat de overdenkingen van de Noorman steek houden. Indien onbekenden er werkelijk op uit zijn om Gonor te vermoorden, kunnen zij zich geen betere gelegenheid wensen. „Misschien maken wij ons nodeloos zorgen mompelt de Noorman. „Maar in ieder geval kan het geen kwaad om vannacht onze ogen wijd open te houden..."






Eensklaps klinkt er achter hen een luid geschreeuw, vermengd met daverende hoefslagen. Snel wendt de Noorman zich om en ziet een dichte troep ruiters in volle vaart het kamp binnenstormen. Onwillekeurig tast hij naar zijn zwaard. Maar het zijn de ruiters van Gonor, die waren achtergebleven om de paardenkudde te bewaken. Overal duiken nomaden tussen de tenten op. De ruiters schreeuwen hun iets toe. Hun tijding veroorzaakt overal gejuich. Eric vraagt zich af wat er aan de hand kan zijn, als een der ruiters de hoge, blonde gestalte herkent. Hij zwenkt naar de Noorman toe. „De hengst! We hebben de hengst, heer! " „Raven? " roept Eric verrast. De krijger knikt stralend. „Wij vingen hem op weg hierheen, toen hij weer een poging deed om ons de kudde te ontstelen! Waar is Gonor, heer? Wij hebben de hengst meegebracht voor onze aanvoerder." „Ik vrees dat uw aanvoerder dit geschenk niet mag aannemen! " klinkt Toeghirs scherpe stem plotseling. Hij heeft het gesprek tussen Eric en de jonge krijger gevolgd en dringt zich thans brutaal naar voren. „Deze nacht bestaat Gonor niet voor de stam. Hij is uw aanvoerder niet tot de geesten over hem geoordeeld hebben. Waar is de hengst? " „Hij wordt binnengebracht," antwoordt de krijger vijandig. „Wij brachten hem mee voor Gonor," voegt hij er koppig aan toe. „Wie anders zal de koning der steppen berijden? " Even denkt Toeghir na. Hij is plaatsvervangend stamhoofd tot Gonor ongedeerd uit de tent te voorschijn komt. Maar hij waagt het niet zelf beslag op het paard te leggen. Dit zou te veel kwaad bloed zetten. „Laat de hengst zijn voor wie hem berijden kan! " zegt hij sluw.



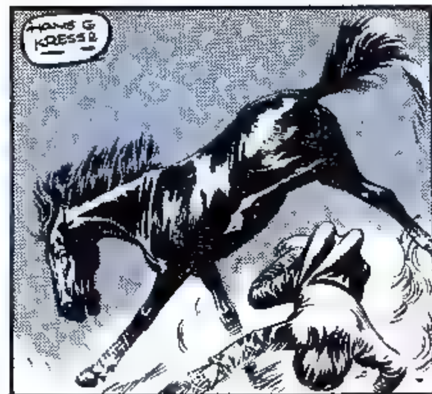



Het bericht dat de hengst getemd zal worden verspreidt zich als een lopend vuurtje door het nomadenkamp. Allen zijn nog opgewonden door de inwijdingsplechtigheid en geen tien minuten na Toeghirs laatste woorden dromt een dichte menigte rond de open plek tussen de tenten. Als Eric, met Toeghir en Onga, het plein betreedt, wijken de krijgers aan de overzijde schreeuwend uiteen en meteen komt Raven briesend de open plek opdraven. Hij is geblinddoekt. Touwen houden hem in bedwang. Maar ondanks dat hebben zijn begeleiders hevige moeite om het wild stampende dier mee te krijgen. Een ogenblik staat hij roerloos, luisterend. Hij weet zich door vijanden omringd, maar de blinddoek belet hem iets te zien. Onder zijn fijne huid trillen de spieren. Dan springt hij razend van angst vooruit. Maar het touw om zijn hoofd sleurt hem terug. In een wolk van stof jaagt de hengst in de rondte. Eric kijkt gespannen toe. Hij begrijpt hoe deze primitieve manier van paardetemmen in haar werk gaat. Ze laten Raven net zo lang te keer gaan tot hij dodelijk vermoeid is. Pas dan zal een der beste ruiters een poging doen het uitgeputte dier te bestijgen. En naar Ravens zwakker wordende pogingen te oordelen, kan dat ogenblik niet zo ver meer af zijn....

„Hij wordt kalmer," wendt Toeghir zich grijnzend tot hem. „Durft ge het aan een poging te wagen om hem te breken? Ik zelf word als een der beste ruiters van de stam beschouwd. Maar ik gun een gast graag alle eer...." Eric weet hoe laaghartig dit voorstel is. Nu is het paard nog niet volledig uitgeput. De eerste man zal al zijn krachten moeten inspannen. Hij is echter te trots om zich terug te trekken. „In orde! " zegt hij kort. En met een minachtende blik naar de grijnzende Toeghir loopt hij op Raven toe...







Terwijl hij op de hengst toeloopt, ontdoet Eric zich van zijn zwaard, boog en pijlkoker. Ademloos staren de nomaden naar de forse, blonde krijger, die het gevecht met Raven aan durft. Eric beseft dat hij voor de ogen van de stam een proefstuk gaat afleggen ... Rustig loopt hij op Raven toe, met zachte, kalmerende woorden. Zijn hele optreden verraadt de man die weet hoe met paarden om te gaan. De nomaden wachten ... tot er plotseling een verbaasde kreet uit de menigte opstijgt. Met een bliksemsnelle sprong heeft Eric zich op de rug van het dier geslingerd. Zijn hand vindt houvast aan de buikriem. Alleen die vaste greep redt hem gedurende de eerste seconden, want nauwelijks heeft Raven het gewicht op zijn rug gevoeld en de gehate geur van een mens opgevangen, of met een doordringend gehinnik schiet hij wild vooruit. Als dol tracht hij de man op zijn rug af te werpen. Hij steigert, stort zich naar voren, houdt plotseling zijn vaart in of draait razend snel rond. De grond dreunt onder het geweld van zijn hoeven. Maar hoewel verstikt door het opwolkende stof, dooreen geslingerd als een zak vodden en snakkend naar adem, blijft de Noorman zitten. Eric heeft het gevoel alsof hij op een dolgeworden aardbeving zit. Uit de menigte klinken bewonderende uitroepen op. Maar het is of de kreten Raven nog heviger opwinden. Plotseling springt hij als een bal omhoog. Eric voelt de beweging aankomen en grijpt zich zo goed hij kan vast. Maar de schok waarmee de hengst neerkomt, doet de buikriem breken. De Noorman verliest ineens elk houvast, en terwijl er een angstig geschreeuw uit de omstanders oprijst, buitelt hij omlaag in het stof van de stampende hoeven...







Lenig rolt Eric zich buiten het bereik van Ravens hoeven en springt overeind. Het lijkt hem dat het dier vlak bij het punt is, waarop het de macht van een ruiter noodgedwongen zal erkennen. De lust bekruipt de Noorman een tweede poging te wagen, als hij Toeghir op zich toe ziet komen. Er speelt een lachje vol leedvermaak om diens lippen, als hij een paar krijgers beveelt Raven een nieuwe riem om te snoeren. „Ik zal u tonen hoe men een koning der steppen temt, vreemdeling,'' mompelt hij snoevend. Het kost hem minder moeite dan Eric om Raven te bestijgen. Het paard is uitgeput. Wel bokt het en slaat het achteruit, maar de bewegingen zijn matter. De nomaden bemerken dit ook en geen enkele roep tot aanmoediging stijgt op. Dit zwijgen prikkelt Toeghir. Hij zal ze eens wat tonen! Hij zal deze duivel breken, hem machteloos maken, trillend van onderworpenheid. Met een gesmoorde uitroep heft hij zijn rijzweep en striemt de steigerende Raven fel over de neus. Een wild gehinnik klinkt op. Dol van pijn en schrik werpt het prachtige dier zich omhoog. Het lijkt of al zijn verslapte krachten herleven.... Zijn hoeven slaan donderend op de aangestampte aarde. Als een losschietende stalen veer schiet hij naar voren in een korte, bokkende beweging en werpt de man op zijn rug van zich af. Schreeuwend slaat Toeghir tegen de grond. Enkele nomaden springen haastig toe, maar zij komen te laat. Hoog verheft de zwarte hengst zich op de achterbenen. De leren riem die hem bindt, knapt af als een dunne draad. Gillend wijken de toeschouwers uiteen als de hengst op hen toespringt. En terwijl de verwarring haar hoogtepunt bereikt, stormt Raven met een prachtige sprong de vrijheid tegemoet....







De wanorde die Ravens vlucht veroorzaakt is onbeschrijfelijk. Eric kiest de wijste partij en waagt zelfs geen poging om het paard na te zetten. Tijdens zijn eerste ontmoeting met Gonor heeft hij Raven uit zien breken en hij weet dat iedere achtervolging nutteloos is. „De koning der steppen is sneller dan ieder ander ros," zegt hij wijsgerig tegen Onga, die naast hem is komen staan. „Deze achtervolging is dwaasheid - Gonor zou 't nooit goedgevonden hebben! " Onwillekeurig dwaalt zijn blik naar de eenzame plek, waar de jonge aanvoerder zijn nachtwake houdt. Dan grijpt hij plotseling de arm van het meisje. „Onga, kijk! " In de verte hebben zijn scherpe ogen enkele schimmen ontdekt die de rand van het kamp verlaten en in de richting van de eenzame tent verdwijnen. „Wat is daar gaande? " mompelt de Noorman. Het meisje deelt zijn ongerustheid. Angstig volgt ze hem als hij geruisloos en snel in de richting gaat waarin de gestalten zich verwijderen. „Wat hebben zij in de zin? " fluistert Onga. „Eén keert terug, twee gaan in de richting van de tent," denkt de Noorman hardop. „Het lijkt mij duidelijk genoeg! " Hij veert overeind. „Wacht hier! " Als een schaduw verdwijnt hij in de duisternis. Terwijl hij voortsluipt, houdt hij de beide gestalten scherp in het oog. Dat dit een moordaanslag op Gonor is, staat voor hem vast als hij hen wat nauwkeuriger bekijkt. Het zijn mannen ... met donkere mantels...!







De weg van de beide sluipmoordenaars gaat door het kreupelhout. Eric neemt een minder begroeide richting en hij bereikt de tent eerder. Van de beide mannen is nog niets te zien. Terwijl hij snel de koorden die de ingang afsluiten losknoopt, houdt hij onrustig de richting in het oog van waaruit een zacht gekraak klinkt. Als een schim schuift hij naar binnen. Ik moet snel zijn, bedenkt hij grimmig, de riemen snel weer vastknopend en onderwijl de tent opnemend. Hij onderscheidt vaag de vele wapens, die aan de tentwanden hangen. Op een lage bank ligt Gonor, verzonken in een rustige slaap. Maar juist als de Noorman zich omdraait, beweegt de jongen. Wat hem doet ontwaken weet de Noorman niet en hij gunt zich ook geen tijd erover na te denken. Als Gonor hem ontdekt en hem aanspreekt, is alles verloren. „Wie is daar....? " mompelt de jongen slaapdronken. Hij komt moeizaam overeind. Met een sprong is de Noorman bij hem en slaat hem neer. „Het spijt me! " fluistert Eric. „Maar het gaat om je leven." Hij schuift de roerloze gestalte terzijde en grijpt de deken. Buiten klinken voetstappen.... Eric trekt de deken over zich heen en werpt zich op de legerstede. Zijn lichaam onttrekt Gonor aan het gezicht en het lijkt of er slechts één man op de bank ligt. Hij had geen seconde later moeten zijn, want behoedzaam wordt de voorhang terzijde geschoven.....







Luisterend naar de zachte passen die voorzichtig naderen, realiseert Eric zich de duivels sluwe opzet van deze moord. Niemand heeft hen zien komen. Geen spoor laten zij achter. Als hun poging slaagt, zal het voor de stam niet anders lijken of de wapens der voorvaderen hebben recht gesproken over Gonor, terwijl het jonge opperhoofd de nacht bij hen doorbracht. Een schaduw glijdt over hem heen. Eric balt zijn vuisten. Boven hem rijst een zwaard omhoog, klaar om toe te stoten... Buiten de tent luistert de tweede man scherp toe. Binnen is alles doodstil. Maar plotseling dringt een gesmoorde uitroep, die overgaat in een zacht gerochel, naar buiten door. Een doffe bonk van een lichaam dat op een aarden vloer valt.... Dan weer dezelfde stilte als voorheen. Hij grijnst tevreden, zijn makker heeft geen fouten gemaakt. Een snelle blik om zich heen leert hem dat niemand hen heeft opgemerkt. De voorhang beweegt en een gestalte, gehuld in een wijde, zwarte mantel duikt op. De man die op wacht gestaan heeft lacht. „De wapens der voorvaderen hebben hun werk gedaan, naar het mij schijnt," mompelt hij spottend. „Vlug en geruisloos. Ben je zeker dat het dwaze, jonge opperhoofd niet meer leeft? " De ander knikt. „Het lijkt waarachtig wel of het je aangegrepen heeft," grinnikt de wachter ruw. Zijn lach breekt plotseling af, als de ander zich zover opricht dat zijn gelaat niet langer beschaduwd wordt door de wijde kap van zijn mantel. Want het gezicht met de koele, grijze ogen dat hem thans aanstaart, verschilt hemelsbreed met dat van zijn makker die de tent was binnengegaan.... Bliksemsnel gaat zijn hand naar zijn zwaard. Zijn gelaat krijgt de koude uitdrukking van de geboren doder....







Voor de man zijn zwaard kan trekken, flitst het wapen van de Noorman reeds naar voren. Uit de struiken klinkt een zacht gekraak. Een ogenblik later komt Onga te voorschijn. „Ik kwam nog op tijd," zegt Eric. Hij wijst op de sluipmoordenaar voor hem. „Hoewel mijn komst niet helemaal gewaardeerd schijnt te worden. Ken je deze man? " Ze doet verrast een pas nader. „Maar dat is een krijger van mijn eigen stam! " Haar gezicht wordt rood van verontwaardiging. „Hoe kun je tot zo'n laagheid komen. Hij ... hij is toch je stamhoofd! Tijdens de inwijding heb je hem toch ook trouw beloofd. Ik begrijp dit niet! " De sluipmoordenaar trekt een zielig gezicht. „Ik werd gedwongen...! " stamelt hij. „Je kent mij toch, Onga? Je weet dat ik mij hier anders nimmer toe zou lenen... Men dwong mij. Ik... ik." Eric snijdt zijn verward gejammer scherp af. „Toen je mij als je makker begroette, was er weinig van die dwang te merken waaronder je nu zo gebukt gaat," zegt hij droog. „Ik heb nooit erg veel waarde gehecht aan het berouw van beroepsmoordenaars nadat hun aanslag mislukt is! Ga naar binnen Onga en haal riemen. Je zult daar ook een tweede man aantreffen. Bind hem en sleep hem in het struikgewas. Ik wil geen enkel spoor achterlaten." Ietwat verbaasd voldoet ze aan zijn verzoek. Terwijl ze zich over de man ontfermt die Eric zo geluidloos onschadelijk heeft gemaakt, bindt de Noorman de handen van de ander samen. „Wat zijn nu je plannen? " vraagt het meisje. „Deze kerel beweert dat hij onder dwang handelde. Zelf hebben wij een derde man gezien. Breng ons naar je opdrachtgever! Ik ben benieuwd te zien wie de aanstoker van dit complot is....! "







De nomade gaat hen voor naar de plaats waar hij zijn opdrachtgever zou ontmoeten. Terwijl zij afdalen naar het riviertje, verliest Eric hem geen seconde uit het oog. Hij is vast besloten te weten te komen wie het leven van Gonor zo vaak bedreigde. Ze hebben de oever bereikt, als hun gevangene plotseling blijft staan en voor zich uit wijst naar een donker gat in de oever. Met een kort gebaar beveelt Eric het meisje achter te blijven en loopt met zijn gevangene naar de grot toe. „Je weet wat je te doen staat! " bijt hij hem toe - en schuift de voorhang terzijde. Zijn ogen bijten zich vast aan de donkere gestalte, die uit het binnenste van de grot opduikt bij hun nadering. Het licht is achter hem, zodat zijn gelaat in de schaduw blijft. Maar de Noorman vermoedt opeens wie hij verwachten kan ... „Ha zo, daar ben je eindelijk," klinkt een slepende stem. „Ik heb wel moeten wachten. Maar akkoord. Indien Gonor uit de weg geruimd is, ben ik tevreden! Pak aan." Hij steekt de nomade een goedgevulde beurs toe. Deze staat op het punt de beurs aan te nemen, als een stoot in de rug hem beduidt dat de Noorman andere plannen heeft. Gehoorzaam schudt hij daarop het hoofd. „Hoe nu? " valt de onbekende uit. „Dit is toch de prijs die wij overeengekomen zijn. Of heeft je makker nieuwe eisen? " „Ik heb inderdaad een nieuwe eis! " mompelt de vermeende makker, terwijl hij naar voren treedt. „Want uiteindelijk is er slechts één prijs voor broedermoord ...! ! " Hij slaat zijn mantel snel terug. „Het leven van de moordenaar, Toeghir! "







Een hevige verbijstering grijpt Toeghir aan als hij Eric ontdekt onder de mantel van zijn handlanger. Die verbijstering duurt echter nog geen seconde. Met een woedende uitroep rukt hij zijn zwaard uit de schede en stort zich op Eric. „Dood hem! " gilt hij. „Farin! " Een tweede man met mongoolse trekken maakt zich nu uit de schaduwen los. „Wij zijn verraden! Het gaat tussen hem en ons! " „Inderdaad, tussen u en mij, Toeghir! " De stem van de Noorman is bijtend en kort. „Maar ik zal je niet doden! Weg met dat zwaard! " Hij springt met een lenige beweging terzijde om Toeghirs wilde uitval te ontgaan. Beseffend dat hij met hem afgerekend moet hebben, eer Farin kans krijgt zijn meester te helpen, schiet zijn eigen wapen als een zilveren flits uit. Zo snel stoot hij toe, dat zijn tegenstander geen tijd krijgt om te pareren. Een scherpe pijn vlamt plotseling door Toeghirs arm als Erics zwaard zijn mouw doorboort. Met een schreeuw struikelt hij achteruit, terwijl zijn wapen hem uit de hand vliegt. „Farin! ! Snel. Help!'" schreeuwt hij de Mongool toe, naar de plaats tastend waar zijn arm pijnlijk ontveld is. Eric ziet Farin bij de flambouw staan die het vertrek verlicht. De man staat op het punt het licht te doven. In de duisternis kunnen zij makkelijk ontkomen. Maar Eric is hem te vlug af. Met een goedgemikte vuistslag doet hij Toeghir achterover storten en nog vóór diens lichaam de grond bereikt, springt hij op diens helper toe....







Juist als zijn hand zich uitstrekt naar de flambouw, ziet Farin de lenige gestalte als een panter op zich toeschieten. Vertwijfeld rukt hij zijn zwaard uit de schede. Maar de Noorman stoot bliksemsnel toe. De Mongool zakt in elkaar en blijft in de schaduw liggen. Eric hoort een gekreun. Toeghir richt zich moeilijk op. „Jij, Toeghir, broedermoordenaar, afgunstige, die zelf de plaats van het stamhoofd wil innemen - desnoods over het lijk van je broeder! Beken! " „Ik beken - dood mij niet! " Tegenover de zekerheid van de man daar voor hem, wordt Toeghir de lafaard, die hij in diepste kern is. Eric haalt de schouders op. „Persoonlijk zou ik je slechts één straf toekennen, de dood. Maar je bent Gonors broeder. Het zou voor hem een vreselijke schok zijn als hij hoort wie je werkelijk bent. Ik zal je niet doden, Toeghir - om Gonors wille. Maar je verlaat vanavond nog de stam, om er nooit terug te keren. Zo niet..." Erics zwaard maakt een veelzeggende beweging... Toeghir staart geruime tijd zwijgend voor zich uit. En opeens gloeit er een vals licht in zijn ogen... „Je kan niets bewijzen! ! " grijnst hij. „Je hebt geen getuigen. Het is jouw woord tegen het mijne. Het woord van een onbekende vreemdeling tegenover dat van de zoon van een stamhoofd." Als enig antwoord schuift Eric het lederen gordijn terzijde. Onga treedt zwijgend binnen, en zodra Toeghir haar ziet, maakt de uitdrukking van sluwe triomf plaats voor een dodelijke bleekheid.







Toeghir beseft dat zijn spel verloren is. Hij buigt het hoofd. „Ik neem je voorstel aan, Noorman! " gromt hij gesmoord. Een half uur later zijn zij reeds op weg. Eric is wijs genoeg, ondanks Toeghirs dure eed dat hij onmiddellijk zou vertrekken, de samenzweerders persoonlijk te begeleiden. Onga bezorgt hen vier paarden en als de eerste zonnestralen de ochtend aankondigen, beschijnen zij vier ruiters, die reeds geruime tijd onderweg zijn. De rijdieren van Toeghir en diens zwartgemantelde aanhanger zijn aan elkaar gebonden en worden door Eric geleid. Onga rijdt achter hen en de donkere ogen van het meisje verliezen de beide mannen geen ogenblik uit het oog. Slechts de hoefslag der paarden verbreekt de stilte. Eric rijdt tot de eerste uitlopers van het gebergte. Hier eindigen de weidegebieden van de stam. Met een enkele beweging geeft hij de paarden van Toeghir en zijn aanhanger de vrijheid. „Ga Toeghir! " zegt hij, in de richting van het gebergte wijzend. „Daar is de vrijheid. Hier... de dood." Roerloos kijkt hij de twee ruiters na, die zich nu spoorslags verwijderen. „Geloof je dat hij zijn belofte zal houden? " vraagt Onga. De Noorman haalt zijn schouders op. „Hij is een lafaard. Het hangt er van af of hij hulp kan krijgen. Heb je enig idee waar hij naar toe kan gaan? " „Wellicht naar de Stichi's! " En als de Noorman haar vragend aankijkt, verduidelijkt ze· „Dat is een troep paardenrovers, die ergens in het gebergte zijn schuilplaats heeft. De Mongool, die je in de grot onschadelijk maakte, leek me tot de Stichi's te behoren, dus..." „Wij zullen afwachten," zegt de Noorman. „En onze ogen openhouden.... Misschien maken wij ons nodeloze zorgen! " Op dat ogenblik werpt Toeghir een blik vol haat naar de ruiters achter hem. „Wij rekenen nog met elkaar af, Noorman! Bij alle geesten die over het gebergte heersen, ik zal je ondraaglijk doen lijden voor je bemoeizucht! "





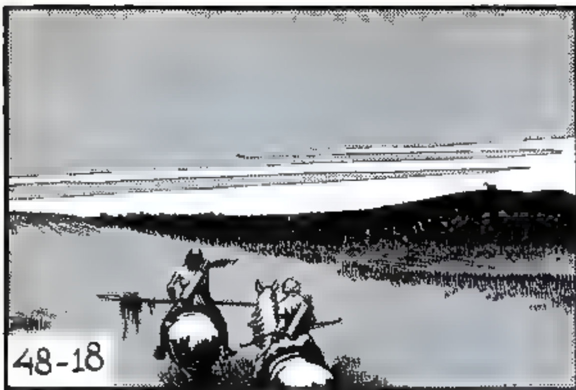

Tijdens de rit terug vraagt Eric Onga nog bijzonderheden over de Stichi's. Het blijkt dat de troep paardenrovers in open strijd met het nomadenvolk leeft. Alle pogingen om hen onschadelijk te maken zijn steeds mislukt, door de sluwheid van hun aanvoerder, wiens naam Char luidt, hetgeen „Oude wolf van de steppen" betekent. „Char deinst voor niets terug," zegt Onga onrustig. Ze maakt haar zin niet af en werpt Eric een smekende blik toe. „Ga nog niet heen, Eric. Gonor moet vandaag de stam verlaten om volgens oud gebruik zijn vader te begraven in het „Dal der Opperhoofden". Slechts de goden weten wat Toeghir tegen de stam denkt te ondernemen terwijl Gonor er niet is. Ik hou van Gonor..." „Wees gerust," zegt de Noorman. „Ik heb zijn vader beloofd hem te helpen, en... Hola! Wie naderen daar? " „Het is Gonor," roept het meisje verheugd. „Hij is op weg naar het Dal der Opperhoofden. Gelukkig dat wij hem nog ontmoeten." Zij zwaait vrolijk in de richting van de voorste ruiter en hun paard aanzettend rijden zij hen tegemoet. „Het is goed je nog te ontmoeten, mijn broeder," zegt Gonor. „Ik vreesde dat je vertrokken was zonder mij te groeten! Je afwezigheid verontrustte mij trouwens. Er zijn vannacht vreemde dingen gebeurd. In de Tent der Voorvaderen ben ik door een onbekende neergeslagen en vanochtend vonden wij een gebonden man in de omgeving van de tent, die herkend werd als een Stichi-moordenaar. Kun jij dat verklaren? " Eric schudt zwijgend het hoofd en vertelt dat Onga en hij een ochtendrit hebben gemaakt. Dat zij daarbij Toeghir ontmoetten, die hun meedeelde dat hij de stam voor altijd verliet. „Hoe edel van hem," zegt Gonor zacht. „Liever dan tweespalt in de stam te zaaien, trekt hij zich terug. Hij is een wáár broeder! " En op hetzelfde ogenblik slaat de ware broeder hen met fonkelende haatogen gade... in het gezelschap van Char van de Stichi's.







„Hij rijdt heen om de eerste plicht van een jong opperhoofd te vervullen! " mompelt Toeghir grimmig. „Hij gaat zijn vader begraven in het Dal der Opperhoofden. En toch zeg ik u, Char, dat ik liever sterf dan deze melkmuil te zien op de plaats die mij toekomt! " „Dood hem dan! Nu is onze kans..! " mompelt de oude Wolf der Steppen. Toeghir schudt zijn hoofd. Een soort bijgelovige vrees weerhoudt hem het jonge opperhoofd te doden tijdens deze heiligste van alle tochten. „Nee, nee! Weet ge niets anders? " Het hoofd van de Stichi draait zich langzaam om. Hij keurt Toeghir met zijn kleine, koude oogjes. „Men heeft mij verteld dat uw broeder Gonor een bruid heeft," begint hij onverschillig. „Liefde maakt sterken machteloos. Gesteld eens dat Onga verdween? Zij zou ontvoerd kunnen worden, nietwaar? Gonor zou er op uit trekken om haar te redden ... Hij zou daarbij ... eh ... kunnen verongelukken... Begrijpt ge wat ik voorstel, Toeghir? " „Het is inderdaad een manier om Gonor uit de weg te ruimen! Doch onuitvoerbaar! Onga bevindt zich in het kamp. Die vervloekte Noorman wijkt geen pas van haar zijde. Ik zei u reeds dat hij iets vermoedt! En hij is listig! " „De Noorman? Ah, ik hoorde van hem! Bekwaam. Zeer bekwaam. Maar ook heeft hij zijn zwakke punten. Nu Gonor weg is zal hij zich verantwoordelijk voelen. Wat denkt ge dat hij doet als er een paniek onder de paarden uitbreekt? Hij verlaat het meisje. Hij ijlt naar de kudde. Moet ik meer zeggen? " „Maar er is geen paniek onder de paarden? " „Nog niet," prevelt Char. Hij geeft zijn mannen een wenk om op te stijgen. „*Vanavond!* "







Het sluwe opperhoofd der Stichi leidt zijn mannen behoedzaam in de richting van het nomadenkamp. Als het nodig is paniek onder de paardenkudde der nomaden te zaaien om Onga te kunnen ontvoeren, dan zal er paniek ontstaan. Tegen de avond laat hij zijn krijgers achter en gaat alleen met Toeghir verder. Het geeft Toeghir een eigenaardig gevoel van verlatenheid als hij met de doodsvijand van zijn stam uitrijdt tegen zijn eigen volk. Zij hebben reeds geruime tijd gereden, als de oude Wolf van de Steppen plotseling verrast zijn paard inhoudt en naar het silhouet van een paard wijst dat, duidelijk afgetekend tegen de avondzon, eveneens de kudde gadeslaat. „Raven! De koning der steppen! " mompelt Char. „Je kwade ziel schijnt je goede kansen te geven, vriend Toeghir. Dit past precies in mijn plan..." Toeghir neemt het eenzame paard in de verte scherp op. „Wat heeft Raven met uw plan te maken? " „Bah. Zijt ge een kind? Ik wed dat hij hierheen gekomen is om te zien of hij niet een deel van de kudde mee kan lokken. Raven is een betere paardenrover dan de Stichi's! Maar hij heeft natuurlijk geen kans zolang de wachters om de kudde dwalen ... Gesteld echter dat de wachters niet goed zouden opletten, dan zou Raven meer verwarring onder de kudde kunnen veroorzaken dan ik met al mijn mannen..." „Ge bedoelt..." valt Toeghir verrast uit, ondanks zichzelf ontdaan over zoveel koude berekening. „Ik bedoel dat er uitstekende manieren bestaan om een wachter zéer onoplettend te maken. Bijvoorbeeld deze..." Zacht lachend heft Char zijn boog op. „Let op mijn paard, vriend Toeghir, en wacht tot ik terugkeer! ! " Geruisloos verdwijnt de oude Steppenwolf in het hoge gras...






Inmiddels is de paardenkudde onrustig geworden. De wachters merken het. Een van hen houdt zijn paard in en, zich hoog in de stijgbeugels oprichtend, tuurt hij over de steppe. Plotseling slaakt hij een opgewonden uitroep en in de verte wijzend drijft hij zijn paard op dat van zijn makker toe. „Daarginds is Raven! " roept hij. „Geen wonder dat de kudde onrustig is." De andere ruiter kijkt ongerust om zich heen. Onder normale omstandigheden is de bewaking der kudde sterk genoeg, maar als Raven inderdaad iets zou proberen, is het aantal wachters te gering om de kudde onder controle te houden. „Beter dat je naar het kamp terugkeert om hulp te halen," zegt hij. „Met de zwarte in de buurt hebben wij meer mannen nodig. Waarschuw ook de blonde krijger, die men de Noorman noemt. Hij is zeer bekwaam en ons opperhoofd vertrouwt hem. Ik weet wat hij waard is, want ik heb hem zien handelen toen wij met Gonor uittrokken om de kudde terug te halen. Laat hem beslissen wat er gebeuren moet. Maar haast je! De avond daalt snel en de zwarte zal van de duisternis gebruik maken! " Hij kijkt zijn makker na als deze, over de nek van zijn ros gebogen, als een pijl uit de boog wegstormt over de steppe. De donkere gestalte die als een slang door het hoge gras achter hem nader sluipt, ziet hij niet. Maar Char, het oude opperhoofd der Stichi's, ziet hem des te beter en er ligt een dodelijke dreiging in het optreden van de oude wolf der steppen... Als een schim rijst Char overeind en richt zijn boog...







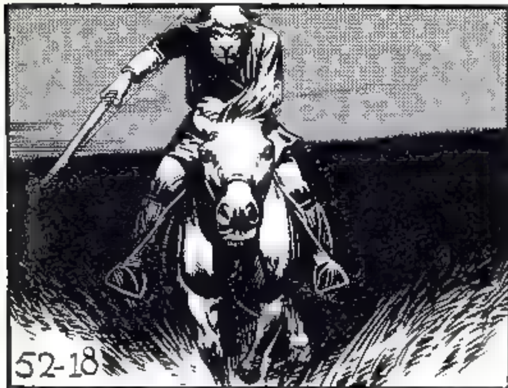
De ruiter die het bericht van de wachter bij de kudden moet overbrengen, spaart zijn paard niet. De Noorman, die juist met Onga het avondmaal gebruikt, hoort het daverende hoefgestamp naderen, en kijkt verwonderd op als een bestofte ruiter zijn bezweet paard voor hem stil houdt. „De mannen bij de kudden zenden mij, Noorman. Raven, de zwarte hengst is dichtbij en zij vrezen dat hij een poging zal doen een deel van de kudde te stelen. Zij vragen om hulp, en..." Maar Eric is reeds opgesprongen. Hij snelt naar zijn paard en slingert zich in het zadel. „Volg mij! " roept hij de nomaden in zijn omgeving toe en stormt vooruit. Een luid tumult klinkt hem tegemoet.

Raven moet al een poging gedaan hebben de kudde mee te krijgen, want een deel van de paarden stormt in één richting... „Aansluiten! " davert Erics stem over de vlakte. „Aansluiten, mannen! " Nu krijgt hij ook het eenzame paard in het oog dat een eind voor de kudde uitsnelt. Raven! Alleen door de mannen tussen de kudde en de zwarte hengst te drijven, kan de vlucht voorkomen worden. Bijna zonder nadenken volgen de ruiters Erics orders op. Eric laat zijn paard zwenken en stormt naar voren, waar de voorste ruiters de hengst dicht genaderd zijn. Schuin achter hen wordt de kudde terzijde gedreven. De opluchting die Eric daarover gevoelt, wordt plotseling teniet gedaan, als hij een der ruiters zijn boog, razend van woede, op de wegstormende hengst ziet richten. „Halt! " schreeuwt Eric en springt naar voren...



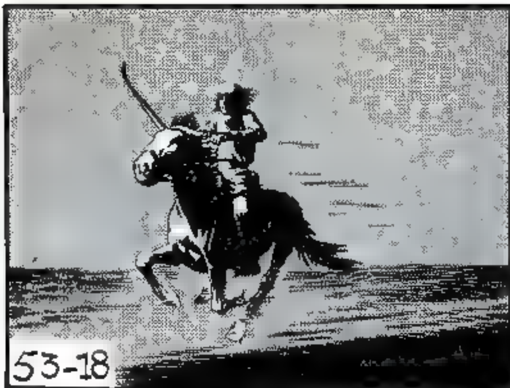



Laag over de hals van zijn paard gebogen, haalt Eric bliksemsnel uit en slaat met zijn zware boog tegen het wapen van de schutter. „Laat dat! " bijt hij hem toe. De man slaakt een kreet van pijn. Maar hoe snel Erics reactie ook is, hij kan het schot niet meer verhinderen. Wel wijkt de pijl af, maar niet ver genoeg om het fiere ros te missen. Eric voelt een schok door zich heen gaan als Raven plotseling een scherp gehinnik uitstoot en wild steigert. De pijl heeft het dier in de rechter achterhand getroffen. Raven bijt een paar maal naar de pijl maar, als beseffend dat hij vóór alles zich in veiligheid moet stellen, werpt hij het hoofd in de nek en stormt, half hinkend, de donkere steppe tegemoet.... Eric kijkt hem na tot hij met de duisternis versmolten is. Er is een peinzende uitdrukking in zijn ogen. Hoe kon Raven zo dicht bij de kudde komen zonder dat een wachter... Zijn gedachten breken plotseling af. Met een ruk houdt hij zijn paard in en staart vol afgrijzen naar de donkere vorm die hij voor zich ontdekt. Het heeft de omtrek van een mens... het *is* een mens, een krijger... op die plaats in elkaar gezakt, en de pijl die sinister boven het hoge gras uitsteekt, laat geen twijfel open betreffende de oorzaak van zijn dood... Maar niet alleen deze ontdekking vervult Eric eensklaps met een ijskoud gevoel van angst. Hier zijn mensen aan het werk! Mensen, die opzettelijk wanorde onder de kudde hebben gesticht in de hoop zoveel mogelijk mannen uit het dorp weg te lokken. Waarom? Waartoe? Wie is in het dorp achtergebleven...?

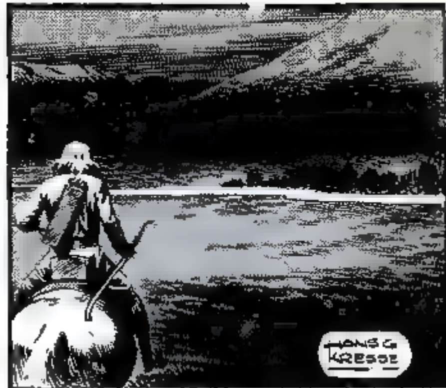





Erics gezicht wordt doodsbleek. „Onga! ! " Onga is in het kamp achtergebleven. Hij wendt met een ruk zijn paard. Hoe groot de snelheid van zijn rijdier ook is, de Noorman heeft het gevoel dat hij als een slak voortkruipt over de schemerige steppe. Zal hij nog op tijd komen om Gonors bruid te redden? Het kamp is vrijwel leeg. Alle mannen zijn bij de kudde. Dat er zelfs geen wachter is die hem aanroept, geeft alleen maar voedsel aan zijn somberste angst. Terwijl hij in volle galop langs de tenten stormt, ziet hij in de verte een troep vrouwen en kinderen in doodsangst wegvluchten. Hun geschreeuw dringt vaag tot hem door, maar hij gunt zich geen tijd. Daar ziet hij Onga's tent al voor zich. Hij slingert zich in volle ren uit het zadel en staat na twee grote sprongen in de tentopening. Een doodse leegte grijnst hem tegen. Verward dooreen liggende voorwerpen, gebroken vaatwerk verraden dat er gevochten moet zijn. In de schaduwen tekenen zich de roerloze lichamen van een paar neergeslagen schildwachten af. In de stilte dringt opeens een geluid tot hem door. Hoefslagen ... ver weg en zó zwak dat ieder geluid het overstemd zou hebben. In wilde haast springt Eric de tent uit en rent naar de rand van het kamp. Roerloos ligt de steppe voor hem. Door de klare avondlucht dringen de wegstervende hoefslagen nu iets helderder tot hem door, en in de verte onderscheidt hij duidelijk een donkere drom ruiters, die in de richting van de bergen wegstormt...







Een ogenblik staart de Noorman de groep ruiters na. Dan ijlt hij terug naar zijn paard en seconden later stormt hij in galop het kamp uit. Met zachte woorden brengt hij zijn paard er toe alles te geven wat het aan kracht en uithoudingsvermogen bezit. In die heldere nacht, terwijl de duisternis zich steeds dichter over de wijde heuvelachtige steppen legt, rijdt Eric een rit die hij nimmer vergeten zal...
Maar hoezeer hij zich ook inspant, hij slaagt er niet in op zijn tegenstanders in te lopen. Het kost hem zelfs moeite hun spoor vast te houden. Herhaaldelijk raakt hij hen kwijt tussen de heuvels en slechts door zijn snelheid en scherpe blik slaagt hij er steeds weer in hen in het oog te krijgen. Maar dit geluk kan niet voortduren. In de steeds toenemende duisternis is het voordeel geheel aan hun zijde. De moed ontzinkt hem nog meer, als hij in de verte vage omtrekken van een bergrug onderscheidt. In de bergen zijn zij natuurlijk volkomen onvindbaar. Hij *moet* hen eerder achterhalen! Als hij echter de top van de laatste heuvel bereikt, wordt zijn gelaat somber. Voor hem strekt zich een kleine vallei uit, doorsneden door een smalle rivier, waarvan het water roerloos glinstert in het maanlicht. Terwijl hij zijn paard de helling afjaagt, ziet hij nog juist Onga's ontvoerders achter de bomen langs de oever uit het gezicht verdwijnen.







Als Eric de oever van het stroompje bereikt, zijn Onga's ontvoerders in geen velden of wegen meer te bekennen. Bij het licht van de maan vindt Eric zonder veel moeite hun spoor. Het leidt recht op het water af, maar... zijn zij werkelijk de stroom overgestoken? Hij zelf zou in hun plaats de rivier benutten om achtervolgers van zich af te schudden. Mogelijk proberen zij hetzelfde. Het spoor dat zich hier voor hem in het zand aftekent, is zijn enige kans om het meisje ooit te hulp te komen. En dit spoor verdwijnt in het water, om er wie weet waar weer uit te komen... Langzaam staat hij op en loopt terug naar zijn rijdier. Zijn gezicht staat strak als hij het dier ontdoet van het zadel. En hoewel hij een doffe woede in zich op voelt komen als hij aan Toeghir denkt, dwingt hij zich rustig te blijven, een kamp te maken en het ochtendlicht af te wachten - het licht dat hem in staat zal stellen de bodem nauwkeurig te onderzoeken! Hij heeft zijn paard juist ontdaan van het zadel en wil het wegleggen, als ineens een zacht geluid zijn oor treft. Het komt uit de richting van de rivier. Hij legt het zadel behoedzaam neer en luistert scherp. Daar is het weer, nauwelijks hoorbaar boven het zachte gekabbel van de stroom. Zijn paard heft het hoofd op. Kennelijk heeft ook het dier onraad bemerkt. Argwanend neemt de Noorman zijn boog op en sluipt in de richting van het gerucht. Maar wáár Eric ook op voorbereid mocht zijn, zeker niet op dat wat zijn scherpe ogen ontdekken. Hij kan een zachte uitroep van verbijstering nauwelijks onderdrukken....







In de stroom staat een paard. Maanlicht weerspiegelt het water dat om de ranke benen kabbelt en tovert een fluwelen gloed op de fijne huid.... Raven! Zodra het dier de man uit de struiken ziet komen, heft het met een ruk het hoofd en stapt snuivend achteruit. De oren spitsen zich als hij de zachte stem van de Noorman hoort. „Stil maar Raven. Kalm aan maar, jongen," fluistert Eric. „Wees maar niet bang. Zó! Rustig maar. Wij kennen elkaar, weet je nog wel? Wat is er dan, kerel. Heb je pijn? Rustig maar..." Zijn stem is kalmerend en vriendelijk. Hij weet nauwelijks wat hij zegt, maar de klank van zijn stem drukt volkomen uit wat hij voor de hengst voelt. En het is of Raven dit intuïtief beseft. Zijn grote, koortsige ogen staren Eric onafgebroken aan. Nog steeds trilt hij. Hij wil vluchten... Maar iets anders maakt dat hij staan blijft, iets anders, dat hij nog nooit gekend heeft, maar dat hem met gespitste oren doet luisteren naar de betovering van die zachte, medelijdende stem. „Wij kennen elkaar immers. Juist. Hebben ze je pijn gedaan, mijn dier? Rustig maar, niet bang zijn... Laat mij eens kijken. Vertrouw mij maar een beetje..." Zo sprekend is Eric voetje voor voetje nader gekomen. Nu strekt hij behoedzaam zijn hand naar de hengst uit. Hij kan hem alleen helpen als hij het vertrouwen van de hengst kan winnen. Hoewel uiterlijk kalm, vervult een vreemde spanning hem als hij zijn hand behoedzaam omhoog brengt....







Met de rug van zijn hand naar voren, de arm half omhoog, wacht Eric. Even beroert Ravens mond zijn hand en lijkt dan te bevriezen van angst ... De oren liggen plat achterover. Roerloos staan man en paard tegenover elkaar ... Al is zijn houding nog zo ongemakkelijk, Eric houdt vol en zijn moeite wordt beloond. De Noorman ziet de neusvleugels van het paard nauw merkbaar bewegen, als wil het zich goed vertrouwd maken met deze mensengeur. Dan zakt Ravens hoofd, de angst verdwijnt uit zijn ogen en Eric weet dat hij - als hij voorzichtig handelt - nu het pleit gewonnen heeft. Behoedzaam wendt hij zich af en strijkt over Ravens achterhand. Een rilling doorhuivert het dier, maar het blijft staan en met een snelle beweging trekt Eric de afgebroken pijl uit de wond. Raven hinnikt donker en trekt de bovenlip op ... maar hij blijft staan en als hij over de schrik heen is, laat hij zelfs toe dat de Noorman de wond behandelt met enkele geneeskrachtige kruiden die hij langs de oever van de stroom vindt. Daarna gaat hij naast de hengst op een steen zitten.

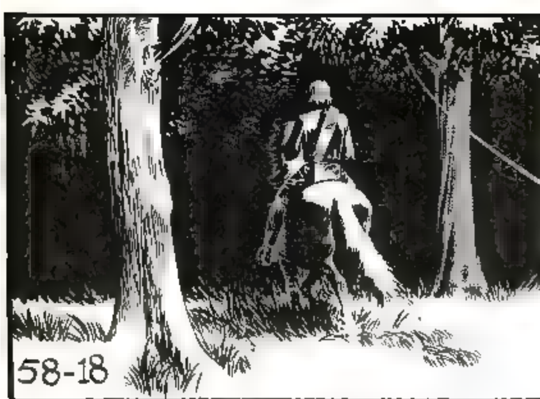
In deze nacht, die Eric nimmer vergeten zal, groeit er een vreemde band tussen man en paard. Beiden zijn voor hetzelfde lot geboren; twee eenzame leiders, de één op zoek naar een kudde, de ander op zoek naar de bruid die zijn vriend hem heeft toevertrouwd... „Ik zal haar terugvinden," mompelt de Noorman. „Toeghir mag haar met de Stichi's naar het diepst van het gebergte voeren, Gonor zal zijn bruid terugvinden, wanneer hij uit het Dal der Opperhoofden terugkeert! En jij, mijn prachtige vriend, zal je kudde vinden! ! " Zo praat hij urenlang tegen de hengst, die van tijd tot tijd zijn hoofd buigt en zijn zachte neus tegen de schouder van de man schuurt. Terwijl de bomen zacht ritselen in de nachtwind en de maan een glans legt over het kabbelende water, valt de Noorman in de schaduw van Raven in slaap...







Met een schok komt Eric overeind en kijkt om zich heen. Hij kan zich niet meer herinneren wanneer hij ingesluimerd is. Maar het is ochtend. Hij zit op dezelfde plaats waar hij de vorige avond Raven ontmoette. Maar het paard is verdwenen ... Is het dan alles een droom geweest? Er plooit zich een glimlach om de lippen van de Noorman als hij de hoefafdrukken naast zich ontdekt. Nee ... een droom was het niet. Er zijn andere dingen die nog sterker zijn aandacht vragen. Nu moet het mogelijk zijn de sporen van Onga's ontvoerders na te gaan. Snel haast hij zich naar zijn eigen paard terug. Korte tijd later wenst hij zichzelf zwijgend geluk, dat hij de nacht hier heeft doorgebracht en niet roekeloos in het duister naar de bergen is gejaagd. Zoals hij de vorige avond reeds vaag voorvoeld had, hebben de Stichi's inderdaad getracht hem op een dwaalspoor te lokken. Het oude spoor wekt duidelijk de indruk dat de ontvoerders de rivier zijn overgestoken, op weg naar de bergen. Maar nu ontdekt hij dat zij in werkelijkheid hun paarden in de rivier hebben gedreven en stroomopwaarts door het water zijn gegaan. In de zachte bodem zijn de sporen echter nog gemakkelijk te volgen. Er verschijnt een peinzende uitdrukking op Erics gelaat, als blijkt dat de ruiters toch recht op een smalle pas in de bergen zijn toegereden. Zo ver hij kan zien rijzen de bergwanden verder overal steil en ongenaakbaar omhoog... Ergens voorbij de pas moet de schuilplaats van de Stichi's zijn...





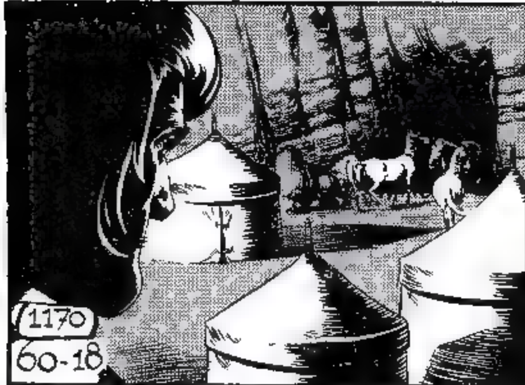


Het hart van de Noorman begint sneller te slaan bij de gedachte dat hij zo dicht bij de plek is waar Onga gevangen wordt gehouden. Maar hij wordt er niet minder voorzichtig om. Hij stuurt zijn paard het woud in dat het pad grotendeels aan het oog onttrekt en stijgt op een beschutte plek af. Snel bindt hij zijn rijdier aan een boom en sluipt, zijn boog in de aanslag, door de struiken naar voren. De diepe rust die over de bergketens ligt, wordt door niets verbroken. Toch waarschuwt zijn instinct hem op zijn hoede te zijn. Iedere zenuw is gespannen om bij het minste teken van onraad gereed te zijn. Behoedzaam heft hij het hoofd op om een blik in de pas te werpen - en veert meteen bliksemsnel terug. Vanwaar hij staat kan hij de overliggende rotswand duidelijk zien. Vroeg zonlicht strijkt langs de steen. Maar in het midden tekent zich een schaduw af ... een schaduw van een man die zich ergens hoog boven hem moet bevinden. Een wachtpost, flitst het door hem heen, die van de hoogte daarboven de vlakte overziet. Hij zegent zijn goed gesternte: de wachtpost kan hem onmogelijk gezien hebben, want de schaduw op de rotswand maakt de behaaglijke rekbewegingen van iemand die juist ontwaakt is. De man moet tot op dit ogenblik geslapen hebben. Erics ogen schatten de afstand die hem van de uitkijkpost scheidt. Indien hij door de pas wil, moet de wachter onschadelijk gemaakt worden ... en plotseling weet hij hóe! Hij grinnikt geluidloos.






De rotsrichel waarop de wachter zich bevindt, is minstens twintig meter boven de grond. Het lijkt bijna uitgesloten omhoog te klauteren, maar gebruik makend van elk uitsteeksel, elke gleuf in de verweerde rotswand speelt de Noorman het klaar, al kost het hem menig benauwd ogenblik... Nauwelijks boven, hoort hij een sluipende voetstap. De wachter! De man moet iets gemerkt hebben... Met twee sprongen bereikt hij de hoek. De Stichi is zo verbaasd door de donkere gestalte die eensklaps voor hem opduikt, dat hij vergeet te handelen... Dan draait hij zich om en spert zijn mond zich open voor een waarschuwende kreet.... Die kreet bereikt echter nimmer zijn lippen. Een pijl flitst als een bliksemstraal door het vroege zonlicht. Als door een onzichtbare vuist tegengehouden, verstart de wachter plotseling en zakt dan langzaam ineen, zonder enig geluid te maken. Eric gaat hem haastig voorbij. De richting volgend waarin de Stichi heeft willen vluchten, ontdekt hij een rotspad, dat zich van dit kleine plateau langs de rand van de smalle pas slingert. Uiterst voorzichtig volgt hij het tot hij, na het omslaan van een laatste vooruitspringende rots, plotseling terugdeinst. Onder hem ligt het kamp van de Stichi's. Het is aan drie zijden door rotsen ingesloten. Een stapelmuur sluit de vierde zijde af. Tegen een der wanden is een eenvoudig stenen huis opgericht. Voor de rest bestaat het kamp uit smerige tenten. Eric zinkt de moed in de schoenen. Hoe moet hij het gevangen meisje uit deze onneembare sterkte bevrijden?







De Stichi's schijnen zelf terdege doordrongen te zijn van de onneembaarheid van hun schuilplaats, want, op een enkele dommelende wachter na, is alles in diepe rust. Alleen de paarden gedragen zich nogal opgewonden.... Uit de vallei waait de ochtendwind een vaag gehinnik aan. Raven! Daarom doen de paarden zo onrustig. Met een ruk heft de Noorman het hoofd. De Stichi's hebben van de hengst gebruik gemaakt om Onga te ontvoeren. Waarom zou hij hen niet met gelijke munt terugbetalen? Hij ziet het hele plan eensklaps in een flits voor zich. Nog eenmaal werpt hij een snelle blik naar het stenen gebouw, waar vermoedelijk het meisje gevangen gehouden wordt. Dan sluipt hij met zijn boog in de aanslag naar de touwladder, die de verbinding tussen dit rotspad en het kamp vormt. Ondertussen wordt de onrust van de paarden bij de grot steeds heviger. Vooral een merrie, de buitenste van de rij, rukt krampachtig aan het touw dat haar bindt en stampt zo luidruchtig, dat een der twee paardenwachters, die op het stro bij de ingang liggen te slapen, lodderig zijn ogen opent. Een rustig ontwaken is hem trouwens niet gegund, want een ruwe trap in de lendenen doet hem omhoog vliegen. Angstig ontwaart hij Char, het opperhoofd der Stichi's voor zich, die op het onrustige gestamp van de paarden is afgekomen. „Je zult er verstandig aan doen je ogen open te houden, als je wilt blijven leven, o man," sist Char dreigend. „Die vervloekte hengst is weer in de buurt en doet alles om de paarden te laten losbreken. Laat de ellendeling die de kloof slapend denkt te kunnen bewaken ook wakker worden en zeg hem dat Char hem beveelt uit te kijken! Hou mij op de hoogte als er iets bijzonders gebeurt. Ik ben in de hut bij Toeghir en de vrouw' "






„Wij verspillen kostbare tijd met dit mens! " gromt Char als hij de hut betreedt. „Luister vrouw! Ik geef je nog een laatste kans. Beloof dat je Gonor een smeekbede zult zenden om hulp. Vertel hem dat je gedood zult worden als hij je niet gauw komt redden! Ha! Of, vrouw," zegt hij met ijskoude wreedheid, „ik laat je hier nu door mijn krijgers van de rotsen gooien! ! " In de doodse stilte die valt proberen Onga's moegetobde hersens wanhopig een uitweg te vinden. De gedachte dat zij Gonor, de man die zij liefheeft, moet verraden is onduldbaar. Maar haar leven... Zij is jong.. „Gij doet er wijzer aan toe te geven," spoort Toeghir vleiend aan. „Gij zijt te schoon om reeds te sterven." „Nee! " „Deze vrouw is nog gekker dan de rest," zegt Char spottend. „Gonor is in het Dal der Opperhoofden. Hij weet van niets. Zelfs je vriend de Noorman weet van niets! ! " Hij breekt plotseling af, want een man rent opgewonden het vertrek binnen. Het is de paardenwachter, die de post moest waarschuwen. Zijn gezicht is vertrokken van angst. „Heer..." hijgt hij. „De wachtpost ..... is dood, heer! En in zijn rug steekt een vreemde, veel te lange pijl! ! " Met een gesmoorde uitroep springt Toeghir overeind. Ook Char ijlt naar de deur. Het volk van de steppe gebruikt altijd korte pijlen.... de enige die over lange pijlen beschikt is... de krijger die zij het meest van allen haten en vrezen: Eric de Noorman!







De aanvoerder der Stichi's mag een desperado zijn, een lafaard is hij niet. „De Noorman moet in het kamp zijn doorgedrongen! " sist hij Toeghir toe. „Blijf bij het meisje! " Meteen gooit hij de deur wijd open en rent naar buiten. Een van de krijgers wijst opgewonden naar de paardengrot. „Ik zag hem daar binnengaan! " „Omsingel de grot! " roept Char triomfantelijk. „Hij kan ons niet meer ontkomen! ! " Dicht omringen de Stichi's de grot. Hun geroep wordt echter verre overstemd door het gestamp van de paarden daarbinnen. Ravens nabijheid maakt de dieren bezeten van één wild verlangen: los te breken en zich bij hun leider te voegen, daarbuiten op de vlakte. Vooral het schrille gehinnik van de merrie, die door de tweede paardenwachter de grot binnen is gebracht even vóór de Noorman zich vertoonde, klinkt boven alles uit. Haar kreten gaan plotseling over in een wild gesnuif. Het gestamp in de grot wordt heviger dan ooit te voren. Bijna op hetzelfde ogenblik gaat er een schok door het meisje. Een kreet van vreugde ontsnapt haar... Want door de deuropening ziet zij eensklaps een razende kudde paarden uit de donkere grot te voorschijn schieten. De merrie is een der voorsten - en duidelijk onderscheidt zij op de rug van het dier een ruiter die, laag over de nek van zijn paard gebogen, temidden der opdringende dieren recht op de Stichi's aanstormt. „Eric! Hij heeft de paarden losgemaakt! Ha, Toeghir, zo gemakkelijk krijg je de Noorman niet! " juicht ze. De krijgers vluchten angstig uiteen als de dolgeworden troep paarden als een levende stormram op hen toedondert. Met een schreeuw stort Char zich naar voren. „Hij ontsnapt! Blijft staan, jakhalzen! Vang de paarden op! Houd hen tegen eer zij de uitgang bereiken...! "







Vanuit het venster ziet Onga hen verdwijnen achter de muur, die het kamp van de vallei afsluit. Juist door haar eigen, wanhopige toestand geeft het haar intense voldoening de verwarring te zien die de vlucht in het kamp veroorzaakt. De laatste mannen worstelen nog met hun paarden. Een aantal is naar de muur gesneld en slaat de jacht op de vluchteling gade. Een doodse stilte, gespannen tot het uiterste, legt zich over het kamp. Vanaf de vlakte, die zij niet zien kan, dringt geen enkel geluid door, behalve het verre gehinnik van Raven, lokkend als steeds.... „Hij ontkomt..." fluistert Onga, terwijl haar vuisten zich samenknijpen. „De Noorman is behendiger, zij zullen hem niet te pakken krijgen..." „Ik geloof dat je de bekwaamheid als mensenjager van mijn vriend Char onderschat," klinkt eensklaps Toeghirs stem onheilspellend hoffelijk. „Luister! " Op hetzelfde ogenblik gaat er onder de Stichi-krijgers, die langs de muur de achtervolging gadeslaan, een schril gejuich op, vermengd met overwinningskreten. „Luister goed, Onga! " Voldaan komt Toeghir op haar toe. „Dit betekent de dood van je vriend de Noorman...! " En inderdaad omringt op dat ogenblik daarbuiten, op de vlakte, een triomfantelijke ruiterschaar de snuivende merrie. Een van hen laat zijn boog zakken en kijkt naar Char terwijl hij een spottend gebaar naar de ruiter maakt, in wiens rug een pijl steekt. „De Stichi ontgaat geen vluchteling! " grijnst hij. In de hut begint het meisje geluidloos te snikken.







„Hij dacht ons te kunnen ontkomen," snuift de man die de vluchteling heeft neergeschoten, terwijl hij op zijn slachtoffer toetreedt. „We zullen geen last meer hebben van die vervloekte Noorman... Maar dat is ..." verwarring snoert de boogschutter de keel. „Dat is je makker, die bij de paarden in de grot waakte, o jij dwaas! " snauwt Char. Hij wijst naar de voeten van het slachtoffer, die onder de buik van de merrie zijn vastgebonden. „Hij drong de paardengrot binnen, maakte deze man onschadelijk en bond hem vast op de merrie. Daarna liet hij de paarden los. Maar eerst vertoonde hij zich opzettelijk aan ons, opdat wij zouden denken dat hij een poging tot ontvluchting waagde. Hij heeft alles vooruit berekend," zegt Char sissend van woede. „Maar waarom...? " hijgt de boogschutter. „Waarom? Om ons uit het kamp te lokken en daardoor gelegenheid te krijgen het meisje te bevrijden," Char wendt woest zijn rijdier en geeft het de sporen. „En als wij niet snel zijn gelukt hem dat ook nog! Vooruit mannen! Terug naar het kamp...! "

Terwijl de groep ruiters in wilde haast langs hun eigen spoor terugjaagt, buigt in het kamp der Stichi's Onga het hoofd en tracht uit alle macht haar snikken te bedwingen. Nu zij weet dat Eric dood is, lijkt alles haar verloren. Toeghir kijkt grijnzend naar haar. „Laat nu je dwaas verzet varen, Onga! " zegt hij triomfantelijk. „Stuur dat bericht naar Gonor. *Niets* kan je meer helpen. Zelfs de Noorman is dood! " „Wel, wel, wel," zegt een minzame stem in de deuropening. „Het schijnt een alleraardigste ochtend te zijn voor het vertellen van sprookjes, vriend Toeghir."







Doodsbleek wendt Toeghir zich om. „Eric! " Zijn lippen kunnen de klank ternauwernood voortbrengen. Het onverwachte opduiken van de man die hij dood waande, beneemt hem de adem. Als hij eindelijk zijn zelfbeheersing hervindt en een beweging maakt om de mannen op het binnenplein te waarschuwen, is het reeds te laat. Als een panter springt de Noorman op hem toe en een vuist als een moker slaat hem dreunend tegen de grond. „Snel! " Met die uitroep grijpt Eric de arm van het meisje en trekt haar mee. Tot nog toe is alles precies verlopen zoals hij het voor zichzelf uitgestippeld had. Maar het laatste deel is het gevaarlijkst. Terwijl hij, met het meisje dicht achter zich, langs de tenten sluipt, wijken zijn blikken geen ogenblik van de mannen die langs de buitenmuur staan. Hun aandacht wordt geheel in beslag genomen door de ruiters die naar het kamp terugkeren. Zij menen nog steeds dat Char en zijn mannen de Noorman onschadelijk gemaakt hebben. „Wij hebben geluk! " mompelt Eric en rent gebogen naar de rotsen, het meisje achter zich aantrekkend. Hij is nauwelijks halverwege de touwladder die langs de rotsen omhoog voert, als de eerste krijgers eindelijk aan het waarschuwende geschreeuw der ruiters bemerken, dat er iets mis is gegaan. Zij wijken verward uiteen en een van hen kijkt bij toeval achter zich. Meteen slaakt hij een luide gil en stormt naar voren. „Daar, mannen! Zij trachten te ontkomen! ! "






Wild weergalmt het krijgsgehuil der Stichi's tussen de rotsen. Maar voor zij zich genoeg beheersen om zuiver te mikken, bereikt ook Eric, vlak na Onga, het plateau en stelt zich haastig buiten schot. Een der krijgers grijpt de touwladder om hem na te klimmen. De Noorman aarzelt geen seconde. Zijn zwaard flitst in het zonlicht en met een enkele slag hakt hij de touwladder door. Een akelige gil klinkt onder hem op. In een flits ziet hij het lichaam omlaagsuizen. Maar hij gunt zich geen tijd om er veel aandacht aan te besteden. Met grote sprongen rent hij voort langs het pad naar de nauwe pas, die de toegang tot de Stichi schuilplaats vormt. „Waarom die haast? " hijgt Onga, hem volgend zo snel ze kan. „Ze kunnen ons toch niet meer bereiken? " „Hun aanvoerder is geslepen! " antwoordt Eric kort. „Hij weet net zo goed als ik dat wij alleen langs de pas kunnen ontkomen. Ik wed dat hij reeds... Kijk! " onderbreekt hij zichzelf, en wijst naar de pas, die zij nu duidelijk onder zich zien liggen. Een troep ruiters schiet, de paarden tot het uiterste opdrijvend, vanachter de rotsen te voorschijn. „Zij proberen de pas af te sluiten eer wij kunnen ontkomen! " Eric grijpt zijn boog. „En als hun dat lukt zijn we verloren, Onga....! " Zijn pijl, die de voorste ruiter doorboort, is welsprekender dan welk woord ook. Eric beseft met dodelijke zekerheid dat alles afhangt van de vraag of hij de troep kan beletten de pas af te grendelen....






Reeds flitst een tweede pijl de Stichi's tegemoet. Vanwaar hij staat kan Eric de gehele pas bestrijken. Onga slaakt een uitroep van vreugde, als zij hun achtervolgers terug ziet trekken. „Toen je hierheen kwam, was je toch te paard? " merkt ze schrander op. „En je hebt het buiten de pas gelaten. Maar dan is het toch eenvoudig. Jij kunt de pas verdedigen, terwijl ik op jouw paard zo snel mogelijk naar mijn stam rijd om hulp te halen! " „Een goed idee," knikt Eric, „maar vergeet niet waarom deze strijd begonnen is. Waarom Toeghir je ontvoerde." „Gonor? " zegt ze angstig. „Wat .... wat bedoel je? " „Juist, Gonor! Toeghir wil hem ten val brengen. Ik weet niet of hij zelf de voordelige positie begrijpt waarin hij verkeert, maar Char is in ieder geval sluw genoeg om dit te beseffen..." Eric zwijgt een ogenblik en staart zwijgend voor zich uit. Geboren aanvoerder als hij is, ziet hij de hele toestand helder voor zich. „Als ik op het ogenblik in de plaats van onze tegenstanders stond," zegt hij grimmig, „zou ik weten dat Gonor bijna zeker in mijn handen was! Luister, ik zal trachten het je uit te leggen."







In het dal staan Toeghir en het oude opperhoofd der Stichi's somber bijeen en bespreken eveneens de toestand. „Hij heeft zich daar goed verschanst," gromt Toeghir. „Het kan uren duren eer wij hem daar vandaan krijgen, Char." „Dat is het grootste bezwaar niet," snauwt Char. „Maar ik neem aan dat de Noorman zijn paard aan de buitenzijde van de pas heeft achtergelaten. Als ik hem was, zou ik het meisje naar haar stam terugzenden en hij is schrander genoeg om dat zelf ook uit te denken! " „Dan wordt alles bekend! " roept Toeghir verschrikt uit. „Van mij bedoel ik. Dat... dat mag niet! " „Er is weinig aan te doen. De Noorman houdt de pas. Wij kunnen hem niet beletten het meisje weg te zenden. Maar er is een andere oplossing! " „Welke? Zeg het mij! " „Wij kunnen een paar mannen achterlaten om de Noorman hier bezig te houden en met onze hoofdmacht naar het Dal der Opperhoofden rijden, waar je broeder zich bevindt. Het zal weinig moeite kosten hem te doden. Daarna wordt jij vanzelf opperhoofd! " „Ik stem toe! " roept Toeghir. „Wij hebben geen andere keus..."

Bovenop de rotsen heeft Eric Onga hetzelfde uitgelegd. „En wij kunnen er niets tegen doen! " besluit hij somber. „Maar als ik snel naar de stam rijd," roept het meisje radeloos uit. „Ik kan een deel van de mannen hierheen zenden om jou te redden... en de hoofdmacht naar het Dal der Opperhoofden om Gonor te hulp te komen..." „Dan moet je heel snel rijden! " zegt Eric, „en hoe lang is 't naar het Dal der Opperhoofden? " „Misschien 'n dag en 'n nacht..... iets minder! " „Hoelang doen de Stichi's er over? " „Van hier? Ik denk een dag en een halve nacht..." ze zwijgt en wordt bleek. „Juist Onga," zegt de Noorman, „met jouw rit meegerekend komen wij net een paar uur te laat.... Het ziet er naar uit, dat de Stichi's het laatste schot hebben." En als om te bewijzen hoe waar zijn uitspraak is, vliegt een pijl rakelings langs hem heen....







Erics woorden slaan Onga geheel uit het veld. „Wat moeten wij doen? " fluistert ze angstig, terwijl haar gezichtje asgrauw wordt. „Hoe kunnen we hem nog redden? " „Waar ligt het Dal der Opperhoofden eigenlijk? " gromt Eric. Hij vuurt enkele pijlen op de Stichi's en wendt zich dan weer om. Het meisje omvat de bergen achter hen met een wijds handgebaar. „Aan het einde van de hoogvlakte, waarvan deze vlakte de uiterste rand is. Als je over deze bergrug klimt, kan je de beide besneeuwde pieken heel vaag in de verte zien. Zij duiden de ingang tot het dal aan! " „Aan het einde van deze hoogvlakte? " roept Eric verschrikt uit. „Maar dat is toch geen anderhalve dag rijden? Dan zijn de Stichi's er nog veel eerder! ! " Het meisje schudt haar hoofd. „De Stichi's wagen zich daar niet. Niemand trouwens! Het is een woestijn zonder schaduw, zonder een enkele bron. Wij noemen hem de „Geestensteen". Er zijn plekken met drijfzand. De bodem is doorsneden met diepe voren. De Geestensteen is een kolossale hel van rotsen en hitte *niemand* is daar ooit levend uitgekomen! ! " „Hm," gromt Eric peinzend. „In ieder geval Onga, ga zo snel mogelijk op mijn paard naar je stam en zend krijgers naar het Dal der Opperhoofden. Verlies geen ogenblik! Haast je! "

Op dat moment ondernemen de Stichi's een nieuwe aanval. Er is geen tijd meer voor afscheid... Terwijl Eric de pas verdedigt, haast het meisje zich naar zijn paard en rijdt weg... Eric kijkt haar na en beantwoordt het handgebaar waarmee ze hem groet. Dit korte ogenblik dreigt de Noorman noodlottig te worden.... want hiervan maakt een Stichi snel gebruik door op hem toe te sluipen....






Dank zij zijn zesde zintuig wendt Eric zich om, juist op het ogenblik dat de krijger op hem schiet. Die snelle beweging redt hem het leven. Vlak naast hem raakt de pijl de rots, zodat de steensplinters in zijn gezicht spatten. De Noorman antwoordt razend vlug. Met een ruk heft hij zijn boog en zonder precies te mikken, jaagt hij de moordenaar een pijl tegemoet. De ongelukkige wankelt en stort dan met een hese gil omlaag.... Maar Eric beseft dat dit slechts uitstel is. De Stichi's moeten een manier gevonden hebben om de weg langs de touwladder die hij bij zijn vlucht vernietigd heeft, op een of andere wijze te herstellen. Een behendig geslingerd werptouw is tenslotte al voldoende. Hij hoort zijn belagers nu ook, en zegent de inval die hem deed besluiten het meisje te laten ontvluchten. Er is geen enkele uitgang meer open - behalve een smalle rotsspleet, die naar de hoogvlakte voert die Onga de „Geestensteen" noemt ... het oord des doods waar niemand zich waagt ... Eric aarzelt niet. Hij zendt enkele pijlen op zijn aanvallers af en rent de spleet in. Pijlen suizen hem na. Hij beseft grimmig dat er een kans bestaat dat dit zijn laatste strijd wordt.... en dat *die* kans steeds groter wordt.....







Terwijl de Noorman door de rotsspleet rent, beseft hij dat alléén via de „Geestensteen", die woestenij aan de andere kant van de berg, nog een kans ligt om Gonor te waarschuwen voor het gevaar dat hem dreigt. En nu schijnt het noodlot zelf hem aan te willen tonen dat hij deze kans moet wagen. De Stichi's zitten hem nu dicht op de hielen. Maar de weg over de Geestensteen ligt nog open. Hij nadert de plaats waar de rotsspleet eindigt. Dan ziet hij, diep onder zich, een bergmeer, waaruit een rivier bruisend wegstroomt.... En achter hem naderen de Stichi's.... Radeloos staart Eric om zich heen. Er is geen uitweg meer. Eensklaps duiken vanachter de rotsen talrijke gestalten op. Met een schelle triomfkreet spant de eerste zijn boog. Eric heeft het gevoel dat een zware slag hem tussen de schouders treft. Een vlammende pijn slaat door hem heen. Hij wankelt. Zijn voeten verliezen houvast en als een steen stort hij omlaag het donkere water tegemoet....







Met een grijns van tevredenheid zien Toeghir en het oude opperhoofd der Stichi's de Noorman in het bergmeer verdwijnen. „Ziezo! " mompelt Toeghir, „Eric is uitgeschakeld! Ik had niet gedacht dat dat ooit zou lukken! " „Een kleine overwinning. Maar vergeet het meisje niet," antwoordt Char. „Háár kunnen we niet meer verhinderen de stam te waarschuwen. Wij moeten nu zo snel mogelijk naar het Dal der Opperhoofden om met Gonor af te rekenen! Wij hebben een voorsprong van bijna een dag," besluit Char voldaan, terwijl hij een laatste blik op de kolkende watermassa in de diepte werpt.

Tevreden draaien zij zich om. Zij kunnen de gestalte niet zien, die zich onder een overhangende rots aan de stenen vastklampt. De stroom tracht Eric mee te zuigen. De pijl, die hem in de schouder getroffen heeft, veroorzaakt onduldbare pijn, maar met inspanning van al zijn krachten weet hij zich vast te houden, tot zijn achtervolgers vertrokken zijn. Dan begint hij moeizaam langs de stenen omhoog te klimmen.

Terwijl hij onder de overhangende steen wachtte, waren de woorden van Toeghir en Char gedempt tot hem doorgedrongen. En hoe hevig pijn en bloedverlies ook zijn, zijn besluit staat vast. Hij *moet* Gonor waarschuwen, want Onga en haar mannen zullen nimmer op tijd komen... Bezield door die gedachte, klautert hij verder tot hij de rand bereikt... want daar ontzinkt hem de moed bij het troosteloze vergezicht dat zich voor hem opent.....







Eindeloos, doods, strekt de vlakte zich voor hem uit. Dit is dus de „Geestensteen", een gebied waaruit alle leven geweken is. En toch, als hij Gonor wil redden, moet hij erdoor... Ver aan de kim, wazig en onwerkelijk uitstekend boven de trillende hitte van het zand... twee scherpe bergtoppen ... de toegang tot het Dal der Opperhoofden... Hij klemt zijn tanden op elkaar. Zijn schouder veroorzaakt hem moordende pijn. Maar met grimmige vastberadenheid verwijdert hij de pijl en verzorgt de wond zo goed mogelijk. Dan rijst hij moeilijk op. Er is een onverzettelijk licht in zijn ogen. Hoe onmogelijk het ook lijkt om dit gebied te doortrekken, hij zal het proberen, ook al zou die daad de laatste zijn die hij nog kan ondernemen. Steunend op zijn boog stapt hij voort. En zelfs in zijn meest verbitterde gevechten en overwinningen is hij nooit dapperder geweest dan op dit ogenblik nu hij zwak, uitgeput, gewond, de hel van zand en hete rotsen trotseert om een vriend te redden...

De stekende zon droogt zijn kleren in een oogwenk. Zijn wond schrijnt onder het schuren van de droge stof. Zand wolkt op onder zijn voeten. Naarmate de uren verstrijken, worden zijn stappen lomer. Hij hijgt. Een brandende gloed klopt door zijn aderen en maakt zijn mond droog. Hij kan niet meer helder denken. Er is nog maar één ding dat hem overeind houdt: de bergen in de verte, die maar niet nader schijnen te komen. Zo sleept hij zich verder, langzamer, steeds langzamer, terwijl het stof in brede banen om hem heen blijft hangen en de zon glinstert op de rotsen....







Voor zijn koortsige blik vervagen de rotsen in de verte een ogenblik. Wanhopig tracht hij sneller vooruit te komen. Het is een list van Toeghir, die probeert hem van het spoor af te brengen. Maar het zal hem niet lukken. Hij heeft Gonors vader eenmaal beloofd dat hij de jongen terzijde zou staan. Hij strompelt verder met lange, zwaaiende passen. Zijn mond voelt als leer. Heet bonkt het bloed in zijn slapen. Als hij maar een slok water had. Water! Water! Terwijl hij zich verder voortsleept, tovert zijn koortsig brein hem allerlei beelden voor ogen. Soms meent hij het oude stamhoofd te zien, dat hem vraagt op zijn zoon te passen. Soms is het Toeghir, die tartend voor hem uitloopt. En soms, soms lijkt het of hij de hengst Raven voor zich ziet, zoals die daar stond op die maanavond, toen zij elkaar bij de rivier ontmoetten, toen zij vrienden werden... er was water in die rivier geweest, veel koel water.... „Raven! " hijgt Eric. „Raven! Water! " Hij valt, richt zich moeizaam weer op en begint langzaam verder te kruipen. Zijn krachten nemen snel af. „Water.... Raven.... Mijn paard ..... water." De stralen van de zinkende zon glinsteren scherp en droog over het zand; droog, korrelig zand, dat de eenzame figuur aan alle zijden omringt. De Noorman is niet meer in staat helder te denken, anders had hij zich zeker Onga's waarschuwing herinnerd, dat er op plekken drijfzand is. Maar Eric kan zich niets meer herinneren. Op handen en knieën sleept hij zich een tijdlang voort. „Water..." vormen zijn droge lippen. „Raven.... water! " Dan verstillen ook die laatste bewegingen. Hij zakt roerloos voorover en er is geen enkel geluid meer dan het dode geritsel van zand, waarin hij langzaam wegzinkt....



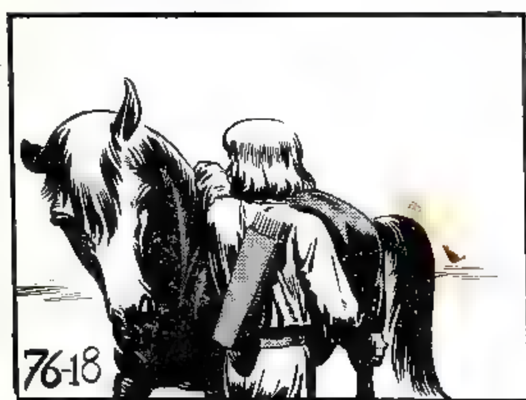




Eric komt bij door een weldadig koele vochtigheid die over zijn gezicht druipt. Hij dompelt zijn hoofd erin en drinkt langzaam, met grote, gulzige teugen. Langzaam herinnert hij zich zijn vreselijke tocht door de woestijn van de Geestensteen en een grote verbijstering maakt zich van hem meester. Want in plaats van tussen zand en rotsen, ligt hij in een brede kuil aan de rand van een kleine bron. Hoe is hij bij het levenbrengende water terechtgekomen, terwijl het laatste dat hij zich herinnert is, dat hij neerviel in het zand, onmachtig om op te staan...? Het laatste ...? Nee, nu schuiven vage, verwarde beelden voor zijn geestesoog. Iets is hem genaderd ... iets groots en donkers, waar hij zich aan vastgeklampt heeft ... en waardoor hij zich willoos heeft laten meeslepen. De herinnering is onsamenhangend als een koortsdroom, maar die vreemde, donkere gestalte moet er toch geweest zijn om hem naar deze onbekende bron te leiden...

Een zacht gerucht achter hem maakt dat hij zich moeizaam omwendt en meteen bekruipt hem het gevoel dat hij nog in een koortsdroom vertoeft. Want daar voor hem staat de grote, donkere gestalte van een paard; van de hengst waarmee hij op een maanavond aan de rivier vriendschap sloot ... Daar staat de koning der steppen en kijkt hem met zijn grote, zachte ogen aan.

„Raven ..." hijgt de Noorman, terwijl hij moeilijk overeind komt. Ontroerd strompelt hij op het trotse dier toe...







„Raven....! " mompelt Eric met een brok in zijn keel. Hij streelt het paard over de slanke hals. Het dier moet hem gevonden hebben toen hij op het punt stond zijn bewustzijn te verliezen. „Dank je, Raven," fluistert de Noorman. Langzaam zoeken zijn blikken de beide hoge toppen in de verte. Daar is het Dal der Opperhoofden; daar bevindt zich Gonor; daarheen zijn Toeghir en de Stichi's op weg om het jonge opperhoofd om te brengen. Een hevige onrust maakt zich van de Noorman meester. Hoeveel tijd heeft hij verloren? Kan hij nu nog op tijd komen? „Rustig, mijn dier," mompelt hij, het paard strelend dat vol vertrouwen voor hem staat. Langzaam laat hij zijn hand langs de hals glijden, over de rug van het paard.... Eenmaal eerder, in het nomadenkamp, heeft hij Raven bereden. Zou het dier hem nu op zijn rug dulden? Het is te proberen. Voorzichtig slaat de Noorman beide armen over Ravens rug en laat het paard iets van zijn gewicht voelen. Hij hangt zwaarder .... licht zijn benen van de grond. Het hart bonst in zijn keel, als hij onder het uitspreken van zachte, kalmerende woorden, het paard bestijgt. Wonderlijk genoeg duldt Raven het..... Het dier vertrouwt de man volkomen. Even danst het op en neer op de slanke benen met de hinderlijke last op zijn rug. Maar een enkele aansporing van de Noorman is voldoende, en even later stormt het vooruit, het Dal der Opperhoofden tegemoet...

Zo zien twee mannen hen tegen de avond als een schim voorbijgaan: Toeghir en Char, die met de Stichi's het Dal dicht genaderd zijn. Vol verbijstering staren zij elkaar aan. „Dat leek de koning der steppen," mompelt Char. „Maar nog nimmer heeft hij zich door iemand laten berijden. Dat is een slecht voorteken! Wij moeten ons haasten....! "







Moordend heet straalt de zon neer op het dorre landschap. Zweet gutst in stralen langs Erics lichaam. Zijn lippen zijn tot barstens toe gezwollen; zijn slapen kloppen, zijn ogen branden... doch de ruiter jaagt voort, zijn wil gekluisterd aan de twee besneeuwde bergspitsen voor hem. „Sneeuw. Mijn hemel, sneeuw," mompelt Eric schor. „Had ik maar een handvol koele sneeuw." Medelijdend kijkt hij naar zijn rijdier. Raven, brave jongen! Aan de hengst dankt hij het dat hij gisteravond de Stichi's ingehaald heeft. Wat een uithoudingsvermogen moet het dier bezitten, om in deze onmenselijke hitte een dergelijke snelheid te kunnen ontwikkelen. Maar nu raakt het edele dier toch vermoeid. Eric merkt het aan het krampachtig gestrekt houden van de fiere hals, aan het haast ongemerkt veranderen van de gang. In langzame galop naderen zij de grens van de hoogvlakte. Vóór hen strekt zich een brede vallei uit. Aan het einde hiervan vormt het gebergte een nauwe kloof en daarachter, begrijpt Eric, moet zich het Dal der Opperhoofden bevinden. Ver beneden hem in de vallei bewegen zich enkele stippen: Gonor en zijn mannen. Van de Stichi's is geen spoor te bekennen. „Mooi," gromt onze held. „Wij hebben dus tijd genoeg om deze heren een warme ontvangst te bereiden. Dank zij Raven." En het bestofte paard een liefkozend klopje op de hals gevend, stormt hij de helling af...

Maar door de droge bedding van een oude rivier naderen in snelle draf de Stichi's. De hoge, brokkelige helling heeft hen aan de spiedende ogen van de Noorman onttrokken. Door Chars grote bekendheid met het terrein hebben zij de weg aanmerkelijk kunnen bekorten en zijn zij helaas dichterbij dan Eric kan vermoeden.







Gonor en zijn mannen zijn de kloof van het Dal der Opperhoofden dicht genaderd, als de jonge hoofdman opeens stil houdt. Hij heeft de kleine stip opgemerkt, die met een razende snelheid nadert. ,,Wat kan dat zijn? " fluistert een der krijgers. ,,Er is geen paard dat zo'n snelheid halen kan..." ,,Toch is 't een paard," gromt Gonor. ,,Ongelooflijk.. zet de tocht voort! Gonor zal de onbeschaamde die het waagt deze heilige plek te naderen het voortgaan beletten! " Als beseft het dier wat van hem verlangd wordt, heeft Raven zijn laatste krachten aangesproken en snel als de wind voert hij zijn berijder naar de plaats waar Gonor hem staat op te wachten. Met een kreet van blijdschap begroet Eric hem. ,,Vriend! " roept hij. ,,Wapen je... er dreigt gevaar! " ,,Voor jou, voorzeker! " is het antwoord, ,,geen stap nader of deze pijl zal zijn werk doen." Onverbiddelijk spant de jongen zijn boog. ,,Gonor? Wat bezielt je? " stamelt de Noorman. ,,Ga heen! " zegt het jonge opperhoofd. ,,Je hebt het gastrecht verbroken. Je waagt het mij te volgen, waar niemand..." ,,Luister! " Onderbreekt de Noorman scherp. ,,Er staat iets belangrijkers op het spel dan je gastrecht, hoezeer ik het ook eerbiedig. Er dreigt jullie allen groot gevaar! De Stichi's.. " ,,De Stichi's kunnen wachten tot Gonor de laatste eer bewezen heeft aan een groot stamhoofd! " Met een druk van zijn knieën stuurt de jongen zijn paard naast dat van Eric en opeens worden zijn ogen groot van verbazing... ,,Raven," hijgt hij. ,,Je berijdt Raven ....Hoe....? " Doch onmiddellijk is hij zichzelf weer meester. ,,Je hebt je kans waargenomen terwijl ik afwezig was, is het niet? Verdwijn! Ga heen! " Tevergeefs doet Eric een poging om de jongen tot rede te brengen. Deze snijdt zijn woorden af: ,,Mijn geduld is ten einde. Verdwijn en snel..." en op hetzelfde ogenblik heft hij zijn boog!






Een ogenblik staren de mannen elkaar zwijgend aan. Een onberedeneerde woede welt in Eric omhoog. Hij kan de jongen Toeghirs rol openbaren; maar ook dat is nutteloos: Gonor bewondert zijn oudere broer als een godheid: Een beschuldiging tegen Toeghir zou Gonor's woede slechts aanwakkeren. Met een zucht wendt Eric zich af....

Roerloos kijkt Gonor, de boog tot schieten gereed de ruiter na. Zijn gezicht staat ernstig en bedroefd. ,,Mijn vriend... het spijt mij... maar het kon niet anders..." fluistert hij en als de ander langzaam achter de heuvelen verdwijnt, wendt de jonge nomade zijn paard en rijdt in galop zijn metgezellen achterna. Deze hebben inmiddels de kloof bereikt en wachten daar op de komst van hun aanvoerder. Met een kort handgebaar beveelt Gonor zijn mannen voort te gaan. Zelf houdt hij zijn paard bij de ingang van de kloof tot staan, om een laatste blik achter zich te werpen. De Noorman is in geen velden of wegen meer te zien...

Van achter een heuvelrug heeft Eric elk van Gonors bewegingen gevolgd en als hij de jongen tussen de rotsen ziet verdwijnen, lacht hij geluidloos. Dan komt de Noorman te voorschijn uit zijn dekking en rijdt ten tweede male op de kloof toe. ,,Als je niet naar mij luisteren wilt, zal ik alleen de kloof tegen de Stichi's verdedigen..." mompelt hij. Doch even later verstart hij: een zwak gerucht dringt tot hem door. En zich omwendend ziet hij een stofwolk aan de horizon, die snel groter wordt.... de Stichi's zijn in aantocht!






Opgewonden kreten, die zwak tot hem doordringen vertellen hem, dat de Stichi's hem gezien hebben en een achtervolging inzetten. Een achtervolging van Raven! Hij lacht grimmig ... ze zullen eens wat zien! met een grote voorsprong bereikt hij de kloof. In volle vaart laat hij zich van de zwarte hengst vallen en duikt meteen weg achter een zwaar rotsblok. Gillende kreten verraden, dat de Stichi's de ingang van de kloof bereikt hebben.... Voorzichtig tuurt Eric over de rand van het rotsblok en terzelfdertijd flitst een pijl over hem heen. Eén twee Stichi's stormen op hem af, doch Erics pijlen vinden onfeilbaar hun doel en als een derde Stichi een drieste poging wil wagen wordt ook hij geveld.

Een woedend gehuil stijgt op, maar de Stichi's hernieuwen hun aanval niet. Waakzaam ligt Eric in dekking. Geen Stichi laat zich meer zien en het wordt vreemd stil bij de ingang van de kloof. Eric neemt een beproefde krijgslist te baat. Hij gooit een steen naar de tegenoverliggende bergwand. Kletterend rolt de kei langs de rotsen omlaag en ploft in het zand... Geen bewegingen.. geen snel afgeschoten pijlen ... niets! Zijn de Stichi's werkelijk vertrokken, of? Behoedzaam richt de Noorman zich op en van rots tot rots dekking zoekend sluipt hij langzaam naar de ingang van de kloof. Een pijl ligt op zijn zware boog. Eén verdacht geluid, één beweging, hoe gering ook en de pijl zal zijn doel vinden. Maar alles blijft roerloos... Erics scherpe blikken vliegen langs de rotswanden. Hij is de ingang van de kloof nu dicht genaderd. Dan richt hij zich op en stapt naar voren...

Maar achter de rotswand naast de kloof staat een lenige gestalte met een geslepen grijns zijn nadering af te wachten... Het is Char, opperhoofd der Stichi's.







Nog één stap doet Eric... dan glijdt een ijskoude rilling langs zijn rug... Gevaar! Zijn instinct bedriegt hem niet. Vlakbij loert de dood. Op hetzelfde moment ziet hij de gedrongen gedaante naar voren springen... In een razendvlugge beweging richt Eric op het gevoel zijn boog en werpt zich tegelijkertijd terzijde. Zijn pijl flitst weg en een rauwe kreet vertelt hem dat hij geraakt heeft. Terwijl de man als een blok voorover slaat trilt de lucht rondom Eric van pijlen. Met twee, drie katachtige sprongen duikt de Noorman weg in de beschutting van een overhangend rotsblok en wacht af. Doch de aanval die Eric verwacht volgt niet. Behoedzaam gluurt hij over de rand van zijn vesting en wat hij dan ziet, beneemt hem voor een ogenblik de adem. Hij heeft Char gedood...! „Valt aan! " snauwt inmiddels Toeghir in zijn schuilplaats de Stichi's toe. „Daar ligt uw opperhoofd! " Een diepe stilte valt na deze woorden. De Stichi's begint de lust te vergaan, de strijd voort te zetten nu hun opperhoofd gevallen is. Toeghir heeft hen in dit avontuur gesleept en nu zullen zij voor hem moeten vechten? En nog wel tegen zo een vervaarlijk krijger als daar tussen de rotsen op hen ligt te loeren? Ha! Een oude krijger springt op. „Jij bent feitelijk schuldig aan de dood van Char de Wolf. Zonder jouw gehits waren wij nu rustig aan het paarden stelen van je volk! Begrijp jij? " Een instemmend gegrom klinkt op. „De dood van Char roept om wraak! " gilt de oude krijger en met de wapens in de vuist springen de Stichi's op de ongelukkige Toeghir toe.







Verwonderd en argwanend houdt Eric de ingang van de kloof in het oog. Aandachtig luistert hij. Een vreemde, wilde kreet klinkt op. Eric huivert en spitst de oren om nog meer op te vangen. Maar de Stichi's laten zich niet weer horen en in de nu volgende stilte sluipt Eric behoedzaam weg. In het Dal der Opperhoofden leggen Gonor en zijn mannen eerbiedig het ingebundelde lichaam van het oude stamhoofd op de harde grond. Keien worden aangedragen en spoedig zal er een stenen grafheuvel naast de vele andere verrijzen.
Eensklaps slaakt een der helpers een zachte kreet. Verstoord blikt Gonor op terwijl zich een diepe rimpel tussen zijn wenkbrauwen tekent. Zenuwachtig wijst de krijger voor zich uit en onwillekeurig kijkt Gonor in de aangegeven richting. Op hetzelfde ogenblik springt hij op. Zijn ogen flonkeren woedend. „Raven! " zegt hij schor, de hengst nakijkend. Dit betekent dat de Noorman hier in de buurt is. De onbeschaamde! Dit zal hem het leven kosten! Snel en zakelijk geeft de aanvoerder enkele bevelen. „Zo de Noorman zich in het Dal der Opperhoofden bevindt, zullen jullie hem verhinderen er uit te ontsnappen. Maar let op! Hij is listig. Ik zelf zal de kloof doorzoeken! " En met vlugge driftige passen verwijdert Gonor zich. Behoedzaam trekt Eric zich terug uit zijn stelling. De aanhoudende stilte begint hem meer en meer te bevreemden. Wat had dat gegil daarmet te beduiden? En waarom vallen de Stichi's niet aan? Is het een listig plan om hem in een val te lokken? Wantrouwend spiedt Eric rond, een pijl op zijn boog.... „Eric! " De snijdende stem doet hem opspringen en omkijkend ziet de Noorman een donkere gestalte, die hem met sluipende tred nadert....







De gestalte springt met panterachtige lenigheid van de rotsen. Het is Gonor. „Wie ben jij, dat jij iedere eerbied voor de wetten van mijn volk mist! " snauwt de jongen. „Je bazelt," zegt Eric kort. „De Stichi's azen op je leven." „Wat een armzalige uitvlucht. Jij sluipt hier rond als een dief." „Het is nutteloos verder te praten. Volg mij maar, dan zul je mijn woorden bevestigd zien! " Even aarzelt Gonor, maar de Noorman heeft hem al de rug toegekeerd en loopt de kloof in. Weifelend komt Gonor nader, tot een snelle blik op datgene, wat daar tussen de stenen ligt uitgestrekt, iedere argwaan wegvaagt. „Char...," fluistert de jongen. „De Wolf der Steppen.. en... jij hebt hem gedood," laat hij er op volgen en wijst naar de lange pijl. „Maar dan..." „Ieder woord van wat ik vertelde is waar! " knikt Eric, met een zakelijk gebaar de pijl die Char doodde in zijn koker terugstekend. „De Stichi's wilden jou en je mannen doden; daarom kwamen ze hierheen. Ik heb hen tegengehouden, maar zij zullen terugkomen om hun werk te voleinden." „Dan zullen wij hen ontvangen zoals het behoort."

Al sprekend zijn beide mannen behoedzaam voortgelopen. Een plotselinge kreet van wanhoop doet de Noorman verstarren. „Toeghir! " gilt Gonor smartelijk... „Dood! Mijn goede broeder! " Verrast komt Eric met enkele snelle passen naderbij. De hand van Gonor glijdt bliksemsnel naar zijn pijlkoker en terwijl hij razend van woede zijn boog spant, schreeuwt hij: „Jij hebt mijn broeder ook gedood! Moordenaar! Ontvang je deel! "






Hoewel de dood hem in 't gezicht grijnst, werpt de Noorman zijn boog terzijde en richt zich hoog op. „Schiet dwaas! " dondert zijn stem. En dat brengt Gonor net op tijd tot zichzelf. „Je bent wel ver buiten je zinnen, mijn vriend," klinkt dan zacht Erics stem. „Bekijk het lichaam van je broeder nauwkeurig. Je zult ontdekken dat Toeghir gedood werd door vele zwaardhouwen. Ik heb geen zwaard." Gonor richt zich na zijn onderzoek op en stamelend zegt hij. „Het is zoals je zegt. Maar ... wat heeft Toeghir met dit alles te maken? Het is mij alles zo vreemd ..." Een diep medelijden doorstroomt de Noorman. Hij kan, hij mag nu niet ... en nooit Toeghirs laffe rol verraden. De jongen zou de slag niet te boven komen. „Het is ... ik denk ..." mompelt Eric. „De Stichi's zullen hem gevangen genomen hebben en toen Toeghir poogde te ontvluchten om jou te redden, ja, toen zullen ze hem vermoord hebben..." Het opperhoofd knikt, meer dan ooit lijkt hij nu een wanhopig kind dat steun zoekt ... „Hij ... hij stierf als een held, nietwaar? " fluistert hij. „Als een held," knikt Eric, die het eensklaps zeer druk heeft met het nakijken van zijn gordel. „Kom opperhoofd," vervolgt hij dan zacht, en de jongen bij zijn arm nemend, geleidt de Noorman hem met een zachte drang weg van de onheilsplek. Op de plaats waar de vier andere Stichi's gevallen zijn, trekt hij de kostbare pijlen uit de lichamen. „Je bent een machtig strijder," mompelt Gonor, hem gadeslaand. „Ik heb je verkeerd beoordeeld. Het spijt mij. Maar wat waren de Stichi's van plan? " Bliksemsnel zoekt Eric naar een antwoord op deze vraag. Op dat ogenblik dringt echter een verwijderd gedreun als van ontelbare hoeven tot hen door. Geschrokken kijken de mannen naar de ingang van de kloof. Over de vlakte nadert een dichte drom ruiters. „De Stichi's komen terug! " fluistert Gonor gesmoord.







Als kenden zij elkanders gedachten, zo stormen Eric en Gonor als één man vooruit. Zwijgend kiezen zij ieder hun plaats, aan weerszijden van de ingang tot de kloof, achter een beschermende steenhoop. „Dit wordt een groots gevecht, mijn broeder! " lacht Gonor dreigend. „Toeghirs dood zal gewroken worden! " Dan slaakt hij een opgewonden kreet. „Het is Onga! " Snel voegt Eric zich bij het opperhoofd en nu ziet ook hij het meisje, dat met losse teugels aan het hoofd van de ruiterschaar de kloof nadert. Een verontrustende gedachte schiet door Erics hoofd. Onga... kent Toeghirs verradersrol. Met een wilde kreet springt Eric op uit zijn schuilplaats en stormt de ruiters tegemoet. Doch Gonor is dicht achter hem en bijna gelijktijdig bereiken de mannen het meisje. „We zijn dus op tijd," glimlacht ze. „Een afdeling Stichi's kwam op onze weg. Wij hebben hen uit elkaar geslagen. Maar Toeghir was..." „Toeghir is als een held gestorven! " valt Eric luid in, zodat de overige nomaden, die in een kring om hen staan, het duidelijk kunnen verstaan. „De Stichi's hebben hem laaghartig vermoord, toen hij op het punt stond Gonor te waarschuwen voor Chars overval." Een aarzelend gemompel stijgt op uit de kring. Snel kijkt het meisje op en gedurende enkele ogenblikken ziet zij de Noorman onderzoekend aan. Dan verraadt een lichte flikkering in haar ogen, dat zij hem begrepen heeft.

Zwijgend begeven allen zich naar de plaats waar Toeghirs lichaam tussen de stenen ligt. Bij die aanblik van zijn broeder dreigen Gonors emoties hem te overmannen, maar de jongen houdt zich flink. Samen tillen zij de dode op en in diepe stilte dragen zij ook hem naar het Dal der Opperhoofden...







Het is Eric vreemd te moede. Hier is een man, die in zijn leven niets dan wandaden bedreef, maar die nu in zijn dood, geëerd wordt als een held. Toeghir en zijn grijze vader liggen naast elkaar. Peinzend beziet Eric de beide graven. Toeghir, wie de waardigheid van stamhoofd bij zijn leven ontzegd werd, rust nu als een opperhoofd in de dood. Hoe vreemd is het lot ...

Met een zucht richt Eric zich op en kijkt naar Gonor en het meisje naast hem. Het gezicht van de jongen staat ernstig als hij Erics blik ontmoet. „Het is voorbij, mijn broeder," zegt hij schor, „kom, laten wij deze plaats der stilte verlaten. De tijd zal mij helpen te vergeten." Terwijl Gonor, gevolgd door het merendeel der nomaden, zich naar de paarden begeeft, wendt Onga zich tot de Noorman. „Je bent een goed mens, blonde man," fluistert zij. „Jouw wijsheid heeft een bedroefd, eenzaam hart nog groter beproeving bespaard. Ik zal je daarvoor eeuwig dankbaar zijn." „Bedroefd hart, ja, eenzaam hart, nee," antwoordt hij zacht. „Met een meisje als jij aan zijn zijde kan Gonor zich niet eenzaam voelen. En met jouw hulp zal hij zeker zijn droefheid overwinnen! "

Op dit ogenblik trekt een gesmoorde kreet beider aandacht. Een opgewonden nomade, een der weinigen die Gonor op zijn reis vergezeld hebben, snelt naderbij. De boodschap die de man brengt, doet opeens de sluimerende onrust, die al die tijd diep in Erics onderbewustzijn geknaagd heeft, opflakkeren. „Zeg Gonor," hijgt de man, „dat Raven, die zwarte duivel, nog in het Dal der Opperhoofden is. Ik heb hem gezien. Hij probeerde door de kloof te ontsnappen! "







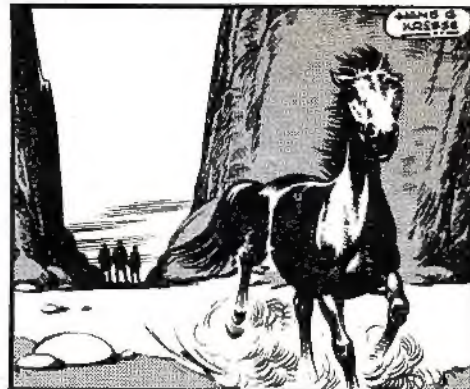
Raven in het Dal der Opperhoofden! Ook Gonor heeft het nieuws al gehoord. „Wij zullen hem hebben," roept de jongen fel. Nadat Gonor, die zekerheidshalve de paarden meegenomen heeft, met de helft van zijn krijgers vertrokken is, legt Eric zich met het andere gedeelte der nomaden in hinderlaag bij de uitgang van de kloof. Even later heerst er een vreemde rust tussen de bergwanden. Vanuit zijn hinderlaag kan Eric een gedeelte van het Dal der Opperhoofden overzien en ten prooi aan een grote opwinding, wacht hij de gebeurtenissen af. Eensklaps dringt een zwak gerucht tot hem door en, als ware hij uit de grond verrezen, staat daar, als een toonbeeld van ongebreidelde kracht, de zwarte hengst in al zijn schoonheid. Als betoverd staart Eric naar het wilde paard. Met wijdopen neusgaten snuift het dier de lucht op, speurend naar onraad. Roerloos als een bronzen beeld, staat de Koning der Steppe de omgeving in zich op te nemen. Slechts de oren en de lange staart bewegen. Dan heft de hengst met een ruk het hoofd; een dof, zacht briesen, doet zijn neusgaten trillen... en gelijktijdig doet het prachtige dier de eerste pas in de richting van de kloof. De zon legt een satijnen glans over zijn soepele huid. Weer wordt het fiere hoofd geheven, zoekend, wantrouwend, nerveus, maar dan, met dansende passen en laaghangende, gestrekte hals gaat Raven de kloof binnen. Een zucht van opluchting ontsnapt Eric. Een zucht van opluchting, maar ook een zucht van bewondering, van eerbied haast. Rustig wacht hij tot Raven in de kloof is. Dan springt de Noorman op en terwijl de hengst, verschrikt door zijn plotselinge verschijning, luid hinnikend wegstuift, geeft Eric met een triomfantelijke kreet het teken. De prooi zit in de val!





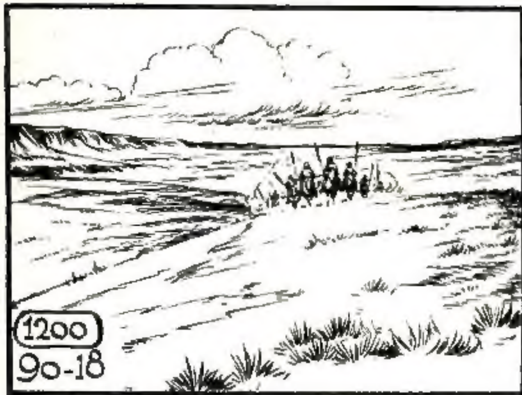

Meteen springen de nomaden te voorschijn en in minder dan geen tijd is de uitgang van de kloof volledig afgesloten. Gespannen wachten Eric en zijn mannen af. Nog even dringt het geluid van Ravens hoefslag tot hen door, dan is alles stil.
Eensklaps een verwijderd geschreeuw, een angstig gehinnik, een krachtige stem, die Eric als die van Gonor herkent. Dan, dreunende hoeven, een doffe slag, als van een vallend lichaam... een gejuich... Erics hart bonst in zijn keel. Het is gebeurd! Een aantal nomaden verschijnt bij de uitgang van de kloof, het worstelende paard meevoerend. ...Zwijgend aanschouwt Eric de wanhopige strijd van het prachtige ros... En de glimlach glijdt van zijn lippen. Een ander beeld verschijnt voor zijn geestesoog... van een fier, zeldzaam schoon paard, trots, ongebonden, met de vrijheid in zijn donkere ogen. Als in een droom hoort hij de mannen schreeuwen, hoort hij hun gelach, hun triomfantelijk uitroepen, als zij het machteloze ros aan hem voorbij leiden. Hij ziet slechts de angst, de dodelijke wanhoop, de doffe berusting van het gevangen dier in de wilde, verwijtende ogen van de zwarte hengst. Neen! Dit mag niet, dit kan niet! „Bind zijn benen! Werp een kap over zijn hoofd! ”
De gebiedende stem van Gonor doet Eric ontwaken en het is of dit bevel al zijn haren overeind zet. Op hetzelfde ogenblik is Erics besluit genomen. Een krachtige stem doet de opgewonden nomaden plotseling zwijgen en terwijl Gonors gelaat bleek wordt van drift, schalt Erics stem over hun hoofden: „Je zult Raven vrijlaten! Ik betwist jullie het recht, de koning der steppe met een vinger aan te raken! ”



„Wat? wil jij ons bevelen? " zegt Gonor onheilspellend. „Met welk recht...? " „Niet om het mijne ... niet om het jouwe ... om het recht van Raven! " antwoordt Eric kalm. „Jij wilt dit trotse, ongebonden ros temmen. Zijn vrije geest doden, hem leren in het gareel te lopen, jij wilt er een paard van maken als alle andere paarden van je kudde, een rijdier, een dienaar, meer niet! " „Ik houd van de hengst en zal er goed voor zijn," gromt de jongen. „Wat kan ik meer doen? " Op dat ogenblik treedt Onga naar voren. Diep kijkt zij Gonor in zijn ogen, dan zegt zij zacht: „Niemand beter dan ik begrijp je tweestrijd. Maar het is zoals de blonde man zegt! Laat die koning der steppe een koning blijven... omdat ik het wil..." „Het is goed," antwoordt Gonor schor, na een lange, lange aarzeling. Zwijgend kust het meisje hem op de wang en als zij zich afwendt, ziet Eric een paar grote tranen glinsteren in haar ogen.

Nog éénmaal legt de Noorman zijn hand op de zachte neus van het trotse ros. De woorden, die de Noorman het dier toefluistert zijn onverstaanbaar, maar vol verbazing zien de nomaden, hoe Raven de fijne oren beweegt als begrijpt hij, wat de man, de enige man die hij ooit vertrouwen schonk, hem vertelt. Het werptouw wordt losgemaakt van de trotse hals. Raven heft het hoofd en kijkt naar de mannen, die nu opzij geweken zijn. Nog eenmaal zoeken de donkere, gloedvolle ogen de figuur van de grote man die hem bereden heeft. Dan, plotseling, springt de zwarte hengst vooruit en met lange, dansende passen draaft hij de kloof uit, de staart sierlijk gebogen, de hals fier gestrekt, de vrijheid tegemoet!







Zwijgend rijden Gonor, Onga en Eric met de troep terug naar het nomadenkamp. De jongen kijkt nu en dan tersluiks naar zijn grote vriend ... en ook Onga kan slechts denken aan de grote blonde man naast haar. Wie is hij? Waarheen gaat hij? „Zeg mij, broeder," spreekt Gonor, „waarmee mogen wij u onze dankbaarheid tonen? " Eric schudt het hoofd. „Uw vriendschap en het feit, dat je mij je broeder noemt, zijn mijn mooiste geschenk! " Gonor legt hem met een handgebaar het zwijgen op. „Goed gesproken," lacht hij. „Maar weerstreef mij niet, voor één keer! Mijn grijze merrie heeft vanmorgen een veulen gekregen. Een koolzwart met witte bles. Het is een zoon van Raven..." Ontroerd aanvaardt Eric het geschenk. Het jonge opperhoofd vraagt waar het veulen gebracht moet worden, als het halve jaar, dat het nog bij zijn moeder moet blijven, om is. „Dat vertel ik je nog wel bij mijn vertrek," zegt Eric ontwijkend.

Als dit moment is aangebroken, begeleiden Gonor en Onga hem een eindweegs... „Je kunt de jonge hengst brengen op de burcht van Eric de Norenkoning," zegt hij achteloos. Hij wil reeds zijn paard keren, als Onga snel naar voren stapt. „Zeg mij, zeg mij," fluistert zij gespannen, „wie bent u? " „Mijn naam is Eric, koning van Noorwegen..."

En nog vóór de beide jonge nomaden van hun verbijstering bekomen zijn, rijdt de blonde krijger in snelle galop heen. „Wat een man," fluistert Onga. „Als ik jou niet had, Gonor." Een vrolijk lachje doet haar verstoord opkijken. „Hij kon je vader zijn, meisje," grinnikt de jongen. „Wel dan wilde ik dat ik zo'n vader had," zucht zij. En stil staren beide jonge mensen de Noorman na, tot deze als een kleine stip aan de einder verdwenen is, nieuwe avonturen tegemoet...

Deze serie bestaat uit:

1 De steen van Atlantis
2 De sultan van Akaiim / Het stenen afgodsbeeld / Het water des levens / De ondergang van Atlantis
3 De valse koning / Het wapengericht / Het goud des Ozmecs / Het geheim van het grafgewelf
4 Het rijk van het Midden / Storm over China
5 De zoon van Eric / De zwarte ruiter
6 De koning der steppen

In voorbereiding:

7 Het Tyrfing mysterie / Heidrun
8 De prijs der wrake
9 De vloek van het goud / Het moerasmonster